



- ・社長メッセージ 03
- ・特集1 ゲームの新たな可能性の追求 05
- ・特集2 生産パートナーとともに進めるCSR調達 09
- ・任天堂に関わる人々 13
- ・お客様の笑顔のために 15
- ・お取引先とともに 23
- ・社員のちからを活かすために 27
- ・次世代の笑顔のために 33
- ・地域社会の笑顔のために 39
- ・信頼される企業であるために 43
- ・本レポートに対するメッセージ 47
- ・会社概要 48



CSR (Corporate Social Responsibility) とは、一般的に企業がどのように社会や地球環境に対する責任を果たしていくかということですが、娯楽という仕事をしている私たち任天堂は、CSR活動を「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」と定義して取り組んでいます。このCSRレポートは、そうした「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」取り組みを報告するものです。

任天堂グループ（任天堂（株）および連結子会社）を対象範囲としています。対象範囲が異なる場合は、個別に対象範囲を記載しています。なお、任天堂グループを示す場合は「任天堂」、任天堂株式会社を示す場合は「任天堂（株）」と表記しています。また、環境データについては基本的に任天堂（株）および以下の主要な海外子会社・支店を集計範囲としています。

報告対象期間／2009年4月～2010年3月を中心に掲載しています。一部直近または2009年度以前の活動も含みます。なお、任天堂ヨーロッパの環境データのみ対象期間が2009年1月～12月となっています。

- ・[WiU] の表記は原則的にハードウェアを表します。
- ・[ニンテンドーDS] の表記は原則的にニンテンドーDS Lite、ニンテンドーDSi、ニンテンドーDSi LLのハードウェアを含みます。
- ・当社ホームページ上において本レポートの補足情報などを掲載していますので、併せてご覧ください。
<http://www.nintendo.co.jp/csr/>
- ・**Voice** このマークが表題にある項目は、この項目に関連した社員の声を掲載しています。

笑顔人口拡大を目指して、 イノベーションに挑戦し続けたい



Satoru Owtari
任天堂株式会社 取締役社長
岩田 聡

イノベーションとは、技術革新ではなく 思い込みの壁を破ること

任天堂は「ゲーム人口の拡大」という基本戦略に基づき、ニンテンドーDS、Wiiを展開し、魅力ある商品の提供に努めてきました。そして、ゲーム人口拡大の進捗を確認するため、日本・米国・欧州6カ国で定期的に調査を行ってきましたが、2010年3月までの調査で、当社のお客様が日米欧で約2億3,000万人に到達していることが確認されました。当初は、「年齢・性別・ゲーム経験の有無を問わず受け入れられる商品など実現不可能ではないか」との見方が業界内では支配的でしたが、「ゲーム人口の拡大」が決して不可能ではなかったことが証明できたと思います。今後も、「これ以上は無理だろう」と立ち止まってしまうことなく挑戦を続けていきたいと思っています。

私は、世の中でイノベーションだと言われていることはすべて、人々が不可能だと思い込んでいた心理的な壁を壊すことで初めて実現したのではないかと考えています。人は誰も自分の第一印象や過去の判断を信じたいと思う心理的な癖を持っていますが、一度自分の判断を疑ったり、違う見方をしてみたりすることで、その人はイノベーションを生み出すチャンスをつかめるのだと思います。社員全員がこうした考えを持ち、思い込みの壁を壊して持続的に不可能を可能に変えられる会社になれば、これからも人々に笑顔を提供し続けられるチャンスが増えると考えています。

お客様の笑顔を増やしていくための プロジェクトがスタート

思い込みの壁を壊す重要性を説く一方で、2009年度に、お客様の声を活かす仕組みをさらに充実させるためのプロジェクトを発足しました。

任天堂は社員の数が比較的少ないにもかかわらず、時間の経過とともに個々の社員が担当する業務に専門的になりがちとなり、互いに他部署で起こっていることが見えにくくなってきています。たとえば、製品開発に没頭している人はお客様対応の部署がお客様からどういったお声をいただいているのか、それは感謝のお言葉なのかお叱りなのかといったことを直接聞く機会がないために、お客様の声を開発業務に十分に活かしかれていないこともありました。

しかし、自分の仕事がどのように他部署やお客様とつながっているのかを感じられれば、会社全体にとってプラスになり、ひいてはお客様の笑顔につながるはずです。そこでどうすればこのつながりを強化することができるのかを検討するため、各部署からメンバーを集めてこの全社横断プロジェクトをスタートしました。

けれども、検討の過程でプロジェクトのメンバー間でもお互いの部署について知らないことがたくさんあることがわかり、共通の出発点に立つまでに相当な時間と労力がかかりました。そこでまずは互いの業務を理解することが大切だと考え、定期的に各部署間で社員同士の交流を図る取り組みを始めました。その結果、密度の濃いコミュニケーションを通じて社員が成長した点で大きな効果がありまし、自部門のことだけでなく関わる部署すべてにとって最適な方法を考える基盤ができたと思います。今後もこのプロジェクトを通じてさまざまな取り組みを推進していくことで、会社全体で笑顔創造企業としてのステップアップを図っていききたいと思っています。

任天堂とつながりがある人が 笑顔にならないことがあれば解決する

ゲームの新たな可能性を広げた要因の一つにインターネットの活用がありますが、未成年の方が危険なことに巻き込まれないようにすることや不愉快な思いをされるお客様を減らすことが何よりも大切だと考え、インターネットを通じたゲームの仕組みづくりには慎重に臨んでいます。自由なコミュニケーションを求められるお客様は「任天堂の対応は厳しすぎる」と感じられるかもしれませんが、任天堂に関わるすべての人を笑顔にすることを目指してさまざまな対策を行っています。

また、環境に対する取り組みも未来の子どもたちに笑顔をつなぐ活動と位置付けています。この考えのもと、安全性の確保や環境負荷低減のため、化学物質の使用制限や代替素材への切り替えなどの努力を続けています。また、気候変動への取り組みとしては、生産工程や事業所での環境配慮だけでなく、私たちの製品が2億人を超えるお客様に遊んでいただいていることを認識し、製品における環境負荷を低減するため省エネルギー化に努めています。

生産パートナーとの関わりも任天堂にとっては重要な

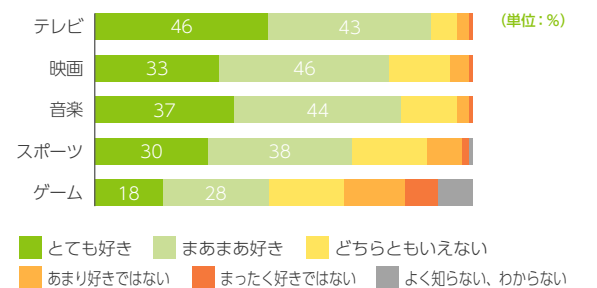
テーマです。彼らの協力なしに任天堂のビジネスは成立しません。そのため2007年度から実地調査を開始し、生産現場の状況を任天堂の担当者がより深く理解するとともに、解決すべき点について生産パートナーとの対話を重ねています。私たちの理念を共有していただくことで良い製品ができあがり、お客様に笑顔をお届けすることができる——そしてお客様の笑顔が、私たちの笑顔につながっていくと考えています。

任天堂の商品と接して 生活に笑顔が増えたと言っていたるように

生活習慣病予防などの分野で世界をリードする学会の一つであるアメリカ心臓協会（AHA）において、「Wii スポーツ リゾート」や「Wii Fit Plus」を生活習慣に取り入れると、楽しみながら生活習慣病のリスク軽減につながれるという研究結果が認められ、ゲーム機としては初めてAHAから健康促進に役立つというお墨付きをいただきました。また、さまざまな方から、WiiやニンテンドーDSがきっかけで笑顔を取り戻せたという感謝のお声をいただくこともあります。

けれども、ゲームは映画などの他の娯楽と比較すると社会的にはまだ十分認められていないというデータもあります。ここでの掲載例は日本のものですが、米国でも同じような傾向が見られます。こういった現実をしっかりと受け止めながら、任天堂の商品と接することで生活に笑顔が増えた、生活が充実したというお客様が一人でも増えるように、社員全員が足を止めずに思い込みの壁を壊して前進していきたいと思っています。

娯楽の社会受容性（日本）



Source：Nintendo 2009年7月 面接調査（東京・大阪） N=3,045

リビングで気軽に体を動かして、 みんなで楽しくトレーニング

2009年11月、アメリカ心臓協会※で「Wii Fit Plus」のトレーニング
69種目中27種目が3METs以上という十分な運動効果があることが
独立行政法人国立健康・栄養研究所の宮地元彦先生より発表されました。
人々の健康管理に役立つ可能性のあるこのソフトウェアの
開発プロデューサー 杉山の話と、スポーツ科学の専門家であり
「Wii Fit Plus」のアドバイザーでもある宮地先生へのインタビューを紹介します。

※アメリカ心臓協会（American Heart Association）は、
生活習慣病などの予防や治療の分野で世界をリードする国際的な学会の一つです。



バランススノーボーは横向きの姿勢で身体を傾けてバランスをとります。

開発者が語る

体を動かす楽しさで 一人でも多くのお客様に笑顔届けたい

健康の話題で家族がつながる イメージを思い浮かべて

「毎日体重を量ることで、健康を家族共通の話題にできないか？」というアイデアのもと「Wii Fit」の開発をスタートしましたが、既存の体重計と差別化しゲームとして成立させることが当初は難しく、私の関わったこれまでのソフトウェア開発の中で最も苦労しました。何とか開発が軌道に乗ったのは、体のバランスを測る機能を付加し、バランスWiiボードの大きさを肩幅サイズにまで大き

くすることを決めてからです。そこから一気にコンテンツの幅が広がりました。

毎日継続していただくための工夫

体重を継続的に記録しその変化を知ることは、健康管理において最も効果的です。そのため、気軽に体重測定ができる機能と体重変化をグラフで確認できる機能を採用し、とにかく毎日バランスWiiボードに乗ろうと思っていただけるように工夫しました。

また、トレーニングというと普通は単調になりがちですが、トレーニングをサポートしてくれる「ウィーボ」というキャラクターや男女のトレーナーを登場させ、プレイヤーへの励ましや動きに合わせたリアルタイムのアドバイス、世間話などで変化をつけ、無機的にならないように配慮しました。さらに、普段あまり運動をしない私でも無理なくできる初心者向けのトレーニングを取り入れたり、トレーニングの結果を点数化したり、「バランスゲーム」といった娯楽性の高いメニューを用意したりしたことも、気軽に楽しく継続していただくための工夫です。

宮地先生のお話にも出てきますが、運動は続けることに意味があるので、ゲームならではの「楽しいからついついやってしまう仕組み」がト

レーニングの継続性につながれば非常にうれしいです。

お客様からいただいた声を さらに多くの笑顔につなげる

「Wii Fit」をさらに進化させた「Wii Fit Plus」では、「Wii Fit」に対してお客様からいただいた声を反映し、赤ちゃんやペットの体重測定や自分だけのトレーニングメニューの組み立てなどを可能にしました。また、宮地先生のご協力により、トレーニングの効果を科学的な根拠をもとに消費カロリーとして表示できるようにしました。

現在、「Wii Fit」と「Wii Fit Plus」の累計販売本数は全世界で3,526万本（2010年3月末時点）となり、多くのお客様にお楽しみいただいています。これからもお客様の声に耳を

傾け、一人でも多くのお客様に笑顔をお届けできるソフトウェアづくりに励んでいきたいと思っています。



「Wii Fit Plus」



バランスWiiボード

「Wii Fit」「Wii Fit Plus」は毎日気軽にトレーニングが行えるソフトです。バランスWiiボードに乗って、体重などの測定や各種トレーニングが行えます。現在発売中の「Wii Fit Plus」は「Wii Fit」のバージョンアップ版で、有酸素運動、筋肉トレーニング、ヨガ、バランスゲームなど全69種目のトレーニングが収録されています。

任天堂株式会社
情報開発本部 制作部
制作第5グループ
マネージャー 杉山 直



独立行政法人国立健康・栄養研究所
健康増進プログラム／運動ガイドライン
プロジェクトリーダー 宮地 元彦氏

プロフィール
1988年、鹿屋体育大学 体育スポーツ課程卒。川崎医療福祉大学 助教授、米国コロラド大学 客員研究員などを経て現職。体育科学博士。[Wii Fit Plus] 開発のアドバイザーを務めていただく。

「多くの人に日常生活の中で運動するきっかけをつかんでほしい」

「継続することに意味のある運動などにゲームの娯楽性を活用できたときの効果は非常に大きいと思います。」 そうおっしゃる宮地先生の思いと任天堂の多くの人に笑顔を届けたいという思いが一致し、2009年度にゲームの運動強度に関する共同研究を行いました。その背景から今後に向けてのお話を紹介します。

Q 現代人の運動量はどれぐらい減少しているのでしょうか？

A 私は国立健康・栄養研究所に勤め「国民の健康づくりの運動の指針を構築する」ことをミッションとしていますが、現在の日本人の身体活動量の減少に強い危機感を持っています。身体活動量が減ると肥満などの生活習慣病になるリスクが高まりますが、現代の日本人の6～7割は運動習慣がなく、また10年前と比較すると一日あたりの平均歩数が男女ともに1,000歩ほど減っています。ここ数年、フィットネスクラブなどでの運動を習慣にする人はわずかに増えていますが、日常生活ではITの発達で外に出なくても買えることができるようになったり、週休2日制により外で活動する時間が減ったりといった要因が重なり、トータルとしての日本人の身体活動量は

大きく減っているのです。

Q なぜ「Wii Fit」の研究をしようと思われましたか？

A 私たちは強い危機感を持って運動や日常生活での活動の重要性を広く啓発し続けてきたのですが、なかなか効果が上がらず、何とかこの状況を打破したいと考えていたときに、「Wii Fit」の存在を知りました。そして、このソフトウェアには日本のフィットネスクラブの会員数（約350万人）に匹敵するほどのユーザーが存在し、非常に多くの人に運動のきっかけをつかんでもらえる可能性があるとうわたり、この研究には社会的意義があると考えたのです。そして、研究で判明したのは、「Wii Fit Plus」に収録されている69種目のトレーニングのうち、3METs以上のトレーニングが27種目もあり

り、医学的な立場からみても健康づくりに十分役立つということです。しかし、この研究成果もさることながら、私がこの研究を進める中で得た大きな気付きは、「体に良いから」という理由だけでは人はそう簡単には運動を続けられないけれど、「面白いから」という理由や気軽さがあれば運動を続けることができるということです。

Q 「Wii Fit」の健康管理サポートソフトとしての特徴は？

A 「Wii Fit」の最大の魅力は、自宅で好きな時に、どんな服装でも人目を気にせずにトレーニングできる気軽さにあります。この気軽さは、運動を始めたり続けたりできない要因となる「障壁」をグッと下げていると思います。また、ゲーム中に登場するウィーボ君やトレーナー

は、プレイヤーの動きに合わせたアドバイスや「お久しぶりですね」と世間話のようなことを言ってくれますが、これは実際のトレーニングの指導者が運動する方に掛ける言葉とあまり変わりません。このほか、体重・体力の変化を知ることや、その記録に基づいたアドバイスも、プレイヤーに健康への気付きを促すのに有効です。さらに、「Wii Fit Plus」では全トレーニングの消費カロリーが表示される機能や目的別トレーニングなど新たな機能が追加され、モチベーションを維持しやすくなったと思います。

Q 今回の研究で、「Wii Fit Plus」にどんな将来性や発展性を見出されましたか？

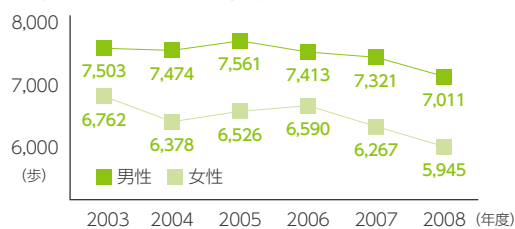
A 今後は、今回の研究成果を基に、さらに多くの人たちに「Wii

体を動かしたときに感じる「きつさ」や「ラクさ」（運動強度）を数値で表した単位がMETs（メッツ）です。安静時を1METとし、これを基準として運動や生活活動のMETsの値が決まります。たとえばウォーキングは4METsとされており、安静時の4倍のエネルギー消費に相当します。日本の健康づくりのための運動指針では、3METs以上の活動を行うことが推奨されています。

METsとは？



日本人の1日あたりの平均歩数（20歳以上）

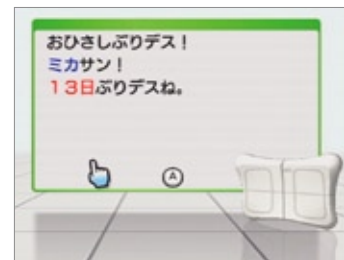


出所：厚生労働省「平成20年国民健康・栄養調査結果の概要」をもとに作成



測定の様子

メタボリック・チャンパーという、運動強度を測定するために特別に設計された部屋で「Wii Fit Plus」に収録されているトレーニングの運動強度を測定しました。この運動強度に基づき各トレーニングの消費カロリーを計算しています。



ウィーボはうれしい声かけやアドバイスをしてくれる

「Wii Fit Plus」で3 METs以上の効果があるエクササイズ 27／全69種目



V字のポーズ



リズムカンフー



アスレチックMii

任天堂のものづくりを支える生産パートナーとの対話を重ねて

生産パートナーの実地調査を開始して3年がたちました。対話を重視しながら啓発活動を続け、改善提案し、少しずつその効果も実感できるようになってきました。ここではその実地調査の進捗状況を報告したいと思います。



実地調査で 任天堂が大切にしていること

任天堂は、自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっています。そのため、任天堂の製品を最終的に使っていただくお客様に笑顔になっていただくためには、生産パートナー（部材の調達先や任天堂が組み立てを委託している協力工場）と一体となって品質の向上や安全性の確保、生産性の効率化を図っていくことが不可欠です。これを実現するために、単に「何をどうしたらいいのか」という指示だけでなく、その背景、すなわちCSRに対する考え方や姿勢についても生産パートナー、特に実際に生産を行っていただいている生産現場の方と共有することが大切だと考えています。実地調査においては、単なる確認

作業ではなく、現場スタッフとの対話に重点を置いています。実際に、書面だけではわからなかった課題が対話や現場を巡回する中で見つかったり、また現場をよく知るスタッフから話を聞く方が、よりリアルな現状を把握でき、お互いへの理解も深まることが経験的にわかってきました。

手探りで始めた実地調査でしたが、こうした対話を重ねる中で効果が現れてきた事例もあり、この実地調査の方法に少しずつ手応えを感じられるようになってきました。

実地調査の手法

- 管理者、担当者へのインタビュー
- 残業・休日記録、雇用契約書などの書類確認
- 工場巡回による現場確認
- 工場運営、ものづくりに対する対話
- 現場の雰囲気や勤務姿勢の確認

実地調査実績 (中国19社、台湾1社 2010年3月末現在)

	2007年度	2008年度	2009年度	合計
実地調査数 (うち新規社数)	8社 (8社)	7社 (5社)	14社 (7社)	29社

実地調査の内容例

任天堂CSR調達ガイドライン	実地調査の内容例
1. 人権の尊重と コンプライアンスの推進	●社内規程、就業規則 ●労働組合、従業員代表 ●未成年従業員の保護に関する規程と運用実態 ●賃金形態 ●新人の試用期間の遵守 など
2. 労働安全衛生の確保	●法令で定められている有資格者 ●有資格者による工場巡回の記録確認 ●従業員の健康診断の実施状況 ●施設の衛生環境 など
3. 企業倫理と公正取引の実践	●内部統制の運用実態 など
4. 地球環境の保全	●環境マネジメントシステム (ISO-14001) の運用実態 など
5. 製品安全性確保と品質保証	●品質マネジメントシステム (ISO-9001) の運用実態 など
6. 情報管理の徹底	●文書管理、廃棄物に関する規程と運用実態 ●パソコンの使用に関する規程と運用実態 など
7. 危機管理体制の確立	●消防訓練、消火機器の設置確認 ●カントリーリスク など
8. 社会への貢献	●社会貢献活動 など
9. 納期遵守と安定供給	●工場認可ライセンスの状況 ●部材、在庫、製品管理の実態 など

対話を通じて見えてきたこと

以前から任天堂は生産パートナーの工場を訪問し、製品や部材の品質・納期に関する話し合いを行っていましたが、実地調査を始めてこうした話し合いにおいて「なぜ任天堂がそのようなことを求めるのか」という「なぜ」の部分について、任天堂の思いや背景を深くお伝えできていなかったのではないかということに気がきました。

そこで、実地調査での生産パートナーとの対話では、今まで足りていなかったこの「なぜ」の部分をより詳しくお伝えすることを意識し、生産

パートナーの疑問を解消し任天堂に対する理解をより深めていただけるように努めています。また、このようなコミュニケーションは任天堂にとっても生産パートナーへの理解を深める良い機会となっています。

実地調査を単なる確認作業や調査で終わらせるのではなく、対話を通じて相互理解を深める機会ととらえれば、互いのモチベーション向上のきっかけとなります。そして、そうした中で生まれる商品がお客様に笑顔をもたらすことにつながってほしいと願っています。

未成年者の労働環境を改善する

中国の法律では、日本をはじめとする多くの国と同様に15歳以下の就労は児童労働とみなされ禁止されていますが、16歳になれば就労が許されます。ただし、16～17歳は「未成年」扱いとなり、年少者保護の観点から成長を阻害するような業務への従事制限や定期健康診断の実施などが規定されています。

一般的に、中国の生産工場などで働く労働者の中には、未成年者が多く存在します。任天堂が実地調査を行っている生産パートナーの工場でも児童労働は禁止していますが、未成年の労働者を多く雇用しているところは少なくありません。それにもかかわらず、年少者保護の認識や管理体制がまだ十分ではないという実態が見えてきました。この未成年者の労働環境について、任天堂は生産パートナーと意見交換を行い、改善を促してきました。

実地調査を開始して3年になりますが、各工場の管理者の未成年労働者に対する認識は少しずつ高まってきています。特に未成年労働者を明確に区別する施策

が導入された工場は大きく前進しました。こうした工場では、現場監督者が作業指示時に未成年労働者に十分配慮できるよう未成年者の胸に「未成年者バッジ」を付けることを徹底したり、未成年者が従事できない作業工程には「未成年者は作業禁止！」の貼り紙をしたり、労働時間の管理表を成人と区別したりしています。

現在、中国では労働者の流動が激しく、作業の熟練者が少ない点が品質確保の上で大きな課題の一つとなっています。高品質な製品をつくるためにも労働環境を整え、工場への定着率を高めることが大切です。より多くの収入を得たいと考えている未成年労働者も少なくないこと、管理者の認識がまだ十分とは言えない状況であることなど、未成年者の労働環境の改善は容易ではありませんが、任天堂は、労働環境のさらなる改善は生産パートナーの経営面においてもメリットになることを伝えながら、今後も継続的に現場確認を通じた勉強会などを実施し、提案を続けていきたいと考えています。



未成年者バッジを付けて作業する



「未成年者は作業禁止！」の貼り紙

任天堂に関わる人に「聞く」

生産パートナーの声



フィードバックに基づき 継続的に労働環境を改善

CSRへの取り組みを進める中で、現地管理者においてもCSRに対する重要性の認識が高まったと感じています。活動を通じ、管理者から監督者へ、監督者から現場従業員への教育・指導の時間も増えています。これにより、職場におけるコミュニケーションも従来以上に密になってきました。また、任天堂様からの改善指導に基づき、労働安全衛生確保のための専任者による巡回を強化したことにより、生産現場だけでなく、従業員の生活空間もより良い環境に変わりつつあります。今後は、生産現場で働く従業員へのCSR教育をさらに充実させ、全社的にCSR活動に対する理解を深めていくことによって、工場のレベルアップを図っていきたいと考えています。

香港星電有限公司中星電器廠 工場長 西川 修氏



テーマを設定し より具体的な計画を立ててCSR活動を推進

CSRへの取り組みを開始した当初は、CSRとは何なのかを知っている社員も少なく、「CSR活動は特定の社員が行うもの」という意識が多くの中に見られましたが、CSR委員会を設置しCSRの啓発に努めた結果、意識の改革が進んできたと感じています。任天堂様の実地調査に立ち会った現場スタッフは特に意識面でCSRに対する思いを新たにしたいようです。今後は、調査で指摘のあったプロセスのさらなる改善を図るとともに、日本の事業部、中国の工場、協力工場という三者間のコミュニケーションの強化や当社担当者による内部監査のレベルの向上を改善すべきテーマとして掲げ、具体的な計画を立てて活動を進めたいと考えています。

珠海三美電機有限公司 総経理 越川 潔氏

生産パートナーとの直接対話を生産現場の意識改革につなげていきたい

お客様に高品質な製品を提供し笑顔になっていただくために、製品の開発や生産に関わっている人たちも笑顔であることが重要だと考えています。言い換えれば、生産に関わっている人たちが笑顔になれないと、高品質な製品の製造は行えないということでもあります。

最初は手探りで始めた調査ですが、単なるチェックリストに基づく質問にとどまらず、生産現場の雰囲気を感じ、そこで働いている人たちが、どういった気持ちで働いているのかを直接感じることに重きを置いて調査しています。まだまだ調査範囲は限定的ではありますが、生産パートナーにおいては当社が進めるCSRへの理解も深まり、また、当社の生産現場の状況把握も進んだことを実感しています。

現場の様子を直接感じることを重視する私たちの調査方針は、一般的にさまざまな調査方法（専門家による第三者監査など）がある中で、任天堂らしいやり方だと思います。めまぐるしい成長を続けている中国の複雑かつ変化の激しい生産環境の中で改善を推進するには、直接現地の責任者・担当者と話をすることがやはり一番有効であり、この活動を通して現場レベルでの意識改革ができればと考えています。



任天堂株式会社 宇治工場
生産企画室 室長
進士 仁一

任天堂に関わる人々

任天堂に直接関わっている人。間接的に関わっている人。将来的に関わりを持つ人。
その関わるすべての人を笑顔にできるように、任天堂は努力を続けています。

お取引先

【関連ページ：P.23～26】

お客様の笑顔のため、さまざまな分野のビジネスパートナーとより良い関係を構築できるよう努めています。

コミュニケーション機会

・新製品展示説明会 ・CSR調達など



開発パートナー

任天堂の商品には、多くの開発パートナーのアイデアや技術が含まれています。任天堂は、開発パートナーとともにより良い商品の開発を目指しています。

生産パートナー（部材調達先、協力工場）

任天堂は、自社で工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、生産パートナーと一体となって品質の向上や生産効率を追求しています。

流通パートナー

世界中の一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくため、問屋・販売店などの流通パートナーとのより良い協力関係を構築しています。

パブリッシャー

任天堂のゲーム機向けに良質なソフトウェアなどを開発・販売して下さるソフトメーカーの協力のもとゲーム産業の発展に努めています。

社員

【関連ページ：P.27～32】

社員一人ひとりが個々の強みを活かし最大限に能力を発揮できる環境づくりを進めています。

コミュニケーション機会

・社長訓辞 ・健康相談室 ・定期面談
・安全衛生委員会
・イントラネットによる情報共有など



任天堂グループ



お客様

【関連ページ：P.15～22】

任天堂は、お客様に常に楽しく、快適に遊んでいただきたいと考えています。この考えに基づき、お客様の声にお応えする仕組みを整えるとともに、お客様の声に学び、より品質の高い商品づくりに努めています。

コミュニケーション機会

・お客様ご相談窓口 ・任天堂サービスセンター ・販売店店頭
・任天堂ホームページによる情報提供 ・不正商品情報ご提供窓口など



株主・投資家

【関連ページ：P.43～46】

任天堂は、株主や投資家の皆様にご満足いただける利益の還元や適時適切な情報開示による良好な信頼関係の構築に努め、長期にわたりお付き合いしていただけるように企業価値を高める努力を続けています。

コミュニケーション機会

・株主総会 ・決算説明会 ・経営方針説明会
・任天堂ホームページによる情報開示 ・アニュアルレポートによる情報開示など



次世代

【関連ページ：P.33～38】

任天堂は、次世代を担う子どもたちにも継続的に笑顔を届けていきたいと考えています。そのためにはより良い環境を引き継いでいくことも重要な責務と考え、製品づくりにおいても、事業活動においても地球環境への配慮に努めています。

コミュニケーション機会

・グリーン調達 ・CSRレポートなど



社会

【関連ページ：P.39～42】

任天堂は、社会の一員として皆様のお役に立つことが大切だと考えています。私たちだからこそできる貢献は何かを考え、社会から愛される企業市民でありたいと思っています。

コミュニケーション機会

・各国の社会貢献プログラムなど





1億2,889万台
7,093万台

お客様の笑顔のために

すべてのお客様に安心して遊んでいただけるように、
お客様の声に学び、より高い品質の商品づくりに努めています。

1億2,889万台：ニンテンドーDSの全世界
における累計販売台数
7,093万台：Wiiの全世界における累計販売台数
(2010年3月末現在)

任天堂はニンテンドーDSを「所有者の生活を豊かにするマシン」、Wiiを「取り巻く人々を笑顔にするマシン」と位置付け、世界中のより多くのお客様に笑顔をお届けしたいと考えています。

安全性と品質の追求

任天堂は、幅広い年齢層のお客様に安心して楽しんでいただける高品質な商品を提供することを目指し、製品の信頼性と安全性を追求しています。

製品安全方針

信頼性と安全性の
確保が高品質のきめ

品質方針

お客様の期待に応える
高品質な商品の提供

製品安全保証の仕組み

任天堂(株)では、経営会議のもとに「製品安全委員会」を設け、製品安全方針・品質方針の周知徹底を図るとともに、開発から生産、販売、アフターサービスに至るあらゆる段階で商品の安全性を確保するための「製品安全保証システム」の効果的な運営・維持・改善に取り組んでいます。

ソフトウェアなどの安全性の確保については、開発段階からコンテンツなどをチェックする体制の構築(P.19～20参照)を継続的に進めています。

開発段階での設計審査

開発段階では、技術、製造、品質保証、法務、営業、購買、修理・サービスなどの部門で構成される「安全設計審査委員会」を設け、製品安全保証システムの起点となる最も重要な安全設計の審査を実施しています。安全設計審査では、開発担当部の作成した報告書類お

よび試作品を確認し、製品の安全性を多面的な視点で審査しています。

2009年度も製品設計に起因する製品事故や安全性の観点から懸念される設計変更はありませんでした。しかし、新しい遊び方を提供することにより従来とは異なる使い方の製品が増えているため、あらかじめ想定される製品事故を予防するための専門的な手法FTA※1、FMEA※2を積極的に取り入れるとともに、対象製品を事前に確認する機会を設けるなど、審査事項に漏れがないよう努めています。

※1 FTA (Fault Tree Analysis)

火災や怪我などの危険事象に至る要因と対策を分析し、安全性を確保する手法。

※2 FMEA (Failure Mode and Effect Analysis)

すべての部材について異常発生時の製品への影響を分析し、安全性を確保する手法。

安全設計審査委員会での審査事項

①強制規制

法令等に規定された公的安全規制を遵守しているかどうか

②安全規格

さらに安全性を確保するため、強制規制に加えて、遵守が望ましい安全規格を満たしているかどうか

③安全設計標準

強制規制と安全規格に基づいて自主的に社内で作成した安全設計標準を満たしているかどうか

④製品表示標準

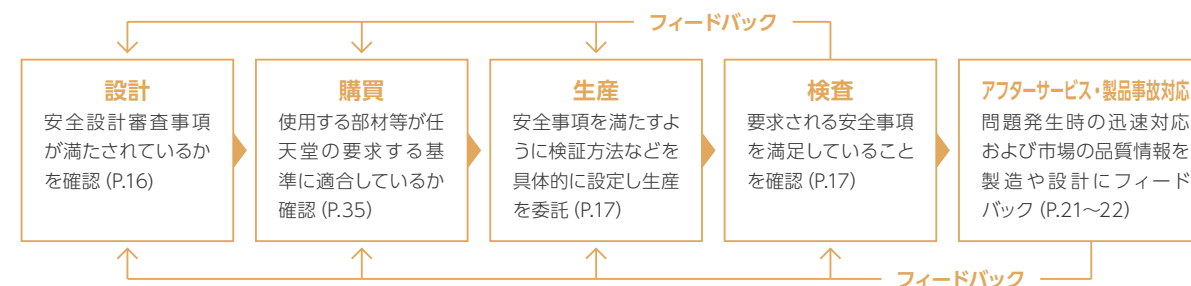
製品に必要な表示(安全表示等)が表示されているかどうか

⑤FTA、FMEA

FTA、FMEA手法による安全性の評価が行われたかどうか

製品安全保証システム

各段階で規程を定め、総合的に製品安全の保証を図れるような仕組みを構築しています。



▶ 玩具安全基準の遵守

任天堂のゲーム機は、小さなお子様も使用されるので、一般的な電子機器よりも厳しい「玩具」としての安全性も確保するため、欧州の玩具安全指令※1、米国の消費者製品安全性改善法※2を遵守しています。また、これらの法令のほか、日本のST基準※3など各国の基準をもとに独自の安全設計基準を定め、これをクリアするように設計しています。

※1 玩具安全指令

14歳未満を対象とした遊びに使う製品に対して、機械性能、燃焼性能、化学性能、電気性能などの安全性を要求する欧州連合（EU）の法令。なお、この法令を改定することが採択され、2011年7月20日から新指令が施行されることになっています。

※2 消費者製品安全性改善法

フタル酸エステルや製品表面の鉛の使用などを規制する米国の法令。

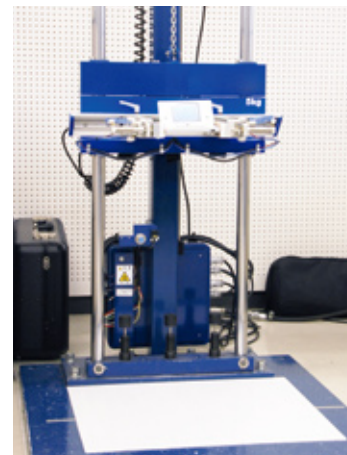
※3 ST基準

財団法人日本玩具協会が定める玩具の安全基準で、機械的安全性、可燃安全性、化学的安全性からなっています。

▶ 製品試作段階および生産工程での確認

製品の安全性を保証するためには、部材の選定や試作の段階から、上記の安全設計基準に適合していることを確認する必要があります。試作段階で行う試験には、落としても簡単に壊れないかどうか、どれぐらいの温度変化に耐えられるかといった機械的・物理的な評価や、製品が発する電磁波に関する評価、難燃性（燃えにくさ）や有害化学物質の含有量・溶出量などの評価（P.35参照）があります。これらの試験については、さまざまな装置を社内に導入し、要求される基準への適合性を確認するとともに、必要に応じて外部の試験機関へも検証を依頼しています。

生産工程においても、製品が所定の仕様に基づいて組み立てられているかどうかを、組み立て業務を委託している生産パートナーにおいて検査しており、検査方法については任天堂が具体的に指示しています。また、組み立てが完了し完成品検査に合格した製品は、出荷時にも再度検査を行い市場に出荷されます。



製品を落下させて耐久性を調べる試験の様子

▶ 人材育成と社内啓発活動

安全性と品質を保証するためには人材育成と啓発活動は欠かせません。任天堂（株）では事務系の社員にも製品安全の重要性を認識してもらうため、新入社員研修で製品安全に関する研修を行っています。2009年度は、新入社員研修として合計109人に対して製品安全研修を実施しました。

全社員に向けた啓発活動としては、製品安全に関するさまざまな情報を紹介する「品質保証だより」を1993年5月から毎月1回発行しています。このほか、過去の設計・製造に関する経験や知識の共有を目的としたガイドラインを各部に配付し、これについては製品などの開発、改良、製造過程において有効に活用されるよう、常に内容を見直すなどの改善を行っています。



製品安全に関する新入社員研修の様子

安全についてのお知らせ

安全性・品質に関わる情報があれば、直ちに事実関係を確認し、お客様に対し正確な情報を提供するように努めます。

▶ 任天堂ホームページや販売店店頭での周知

お客様の安全や商品の信頼性を損ねるような事態がないよう、商品に関する安全情報や不具合などの情報は、任天堂ホームページの「お客様へのお知らせ」をはじめ、店頭などでも告知を行い、周知に努めています。



任天堂ホームページ

▶ 画面上や取扱説明書での呼びかけ

お客様に安全に遊んでいただくために、取扱説明書や商品パッケージにおいては、ご使用にあたっての注意事項をできるだけわかりやすい言葉を選んでお伝えするように努めています。また、ニンテンドーDSやWiiでは、ゲームが始まる前に画面上で取扱説明書をよく読んでいただきたいことや、Wiiリモコン使用時にはWiiリモコンジャケットやWii用ストラップをきちんと付けていただきたいことなどをお知らせしています。

Wiiの周辺機器であるWiiモーションプラスでは、Wiiリモコンへの取り付け方法の動画説明をWiiモー

ションプラス対応ソフトウェアの起動時にご覧いただけるようにしています。



Wiiモーションプラスの取り付け方法の動画説明

お客様の視点に立って 取扱説明書をつくる

お客様の中には、お子様や普段ゲームをされない方もいらっしゃいます。そんなお客様にも取扱説明書をすんなりと理解していただけるものにするために、お客様からのお問い合わせを受ける「お客様相談室」のアドバイスを参考に、日常生活で使われている言葉を選んだりしてわかりやすくするように工夫しています。私たちがつくる取扱説明書で、お客様に楽しく安全に遊んでいただければ幸いです。



任天堂株式会社 企画開発部
近藤 孝直

ソフトウェアやサービス開発時における配慮

ハードウェアだけでなくソフトウェアやサービスにおいても、幅広い年齢層のお客様に安心して遊んでいただけるよう、不適切なコンテンツを排除したり、安全性の確保に努めることは任天堂の重要な課題だと考えています。

ソフトウェアなどに関する安全性の確保

任天堂では、身体を使ってゲーム機を操作したり、インターネット通信を利用してゲームを進行させたりするなど、常に新しい遊び方を提供している現状を踏まえ、より安全に安心して遊んでいただけるよう、ソフトウェアなどにおいても、開発時に守るべき基準や配慮すべき点を定めたガイドラインを作成し関連部門で共有するとともに、必要に応じて内容の見直しを行っています。

また、ソフトウェアを開発する段階から、担当部門はもちろん関連部門でもソフトウェアなどの安全性を確保するため、内容をチェックする体制を構築しています。

Voice

ゲームの対象年齢についてのお知らせ

ゲームソフトは、実際にパッケージを開けて遊んでみると、どのような表現が含まれているのかわかりません。任天堂は、国内ではCERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）が実施するレーティング制度※1による対象年齢表示を実施しています。海外においても、各地域の法律や自主規制による対象年齢表示に準じた表示を実施しています。

また、任天堂（株）は新たな試みとして、2010年1月以降に国内で発売したWiiソフトで、「C」「D」「Z」（15歳以上対象）のCEROレーティングマークが表示されている商品のパッケージに、従来の白色基調のパッケージではなく黒色基調のパッケージを採用しています。売り場においても、黒パッケージの商品は白パッケージのソフトウェアと分けて陳列するなど、対象年齢の区別がよりわかりやすくなる工夫を行っています。

※1 レーティング制度

表現内容を審査し、表示年齢未満のユーザーにはふさわしくない過度な表現が含まれていることをお知らせする制度。

【WEB】ゲームソフトパッケージの対象年齢表示の詳細情報は以下のサイトをご覧ください。http://www.nintendo.co.jp/cero/index.html

【WEB】各国のレーティング制度については、当社ホームページ「任天堂のCSRに関するQ&A：お客様との関わりについて」をご覧ください。

パッケージを見てわかるゲームの対象年齢（Wii）



※ニンテンドーDSのソフトウェアは、パッケージの色による対象年齢区分はしていませんが、対象年齢表示は行っています。
※対象年齢表示は、ゲームの難易度を示すものではありません。

わかりやすさ・使いやすさの追求

任天堂は「5歳から95歳まで」というスローガンのもと、年齢、性別、ゲームの経験の有無に関係なく幅広い方に楽しんでいただける製品・サービスの開発に努めています。

直感的に理解していただくための工夫

わかりやすさの追求は、すんなりとゲームの世界に入っていただくためには不可欠であり、任天堂の重要な課題の一つであると考えています。このため、できるだけ取扱説明書がなくても直感的に遊び方をご理解いただけるようにゲーム機のボタン数を減らしたり、ゲームのプレイ方法をシンプルなものにしたりといった工夫をしています。

誰にとっても使いやすいデザインの追求

年齢、性別など、さまざまな違いを超えて、より多くのお客様にゲームを楽しんでいただけるように、デザイン面でも工夫をしています。直接操作するコントローラやボタンのサイズ、文字のサイズ、配色などは社内でルールを定めた上で設計しています。さらにお客様の声をできるだけ新製品に反映するように努めています。

使いやすさに関する取り組みとしては、ニンテンドーDSのタッチペンを利用する一部ソフトウェアにおいて、左利きの方のために画面を反転させる機能を付加するなどの対応を実施しています。



左利きの方に対応した「ラストウィンドウ 真夜中の約束」

お子様の健全な環境を守るために

お子様が不適切なコンテンツに接触しないよう、任天堂はWiiとニンテンドーDSi・ニンテンドーDSi LL※2にペアレンタルコントロール機能を付けています。ペアレンタルコントロールは保護者による使用制限機能のことで、この機能を利用することによって、各国のレーティングに基づく年齢別使用制限、インターネットコンテンツの閲覧制限などが可能になります。たとえば、ペアレンタルコントロールが機能している場合、お子様が暴力的表現の含まれるゲームソフトで遊ぶとしてもゲームは起動しません。今後も継続的にこうした機能に関する情報提供などを行っていきます。

また、一部のソフトウェアなどはお客様がつくられた画像やテキスト、楽曲などのコンテンツ（UGC：User Generated Contents）をインターネット上で共有することができる仕様となっていますが、ごくまれに一部のお客様が不快な思いをされることがあります。そのため開発パートナーと協力するなどにより、インターネット上の不適切なコンテンツを排除するための仕組みを構築しています。

※2

ニンテンドーDSi・ニンテンドーDSi LL対応ソフトおよびDSiウェアが使用制限の対象となります。ニンテンドーDS専用ソフトでは使用制限機能は働きません。

お子様のプレイ状況を知っていただくために

任天堂は、保護者の方にお子様のプレイ時間などについても関心を持っていただくことで、コミュニケーションのお役に立てればと考えています。このため、Wiiではその日に遊んだゲームソフトのタイトルとプレイ時間を本体に自動的に記録できるようにしています。保護者の方はこれを見れば、お子様がどのようなタイトルを何時間遊んだかを知ることができます。

お客様のサポート

任天堂は、一人ひとりのお客様を大切にしたいと考えています。お客様からのさまざまなお問い合わせやご要望にお応えするために、電話やインターネットなどによる各種お問い合わせ窓口を設けるとともに、いただいたお客様の声を社内の関連部門に共有できる仕組みを整えています。

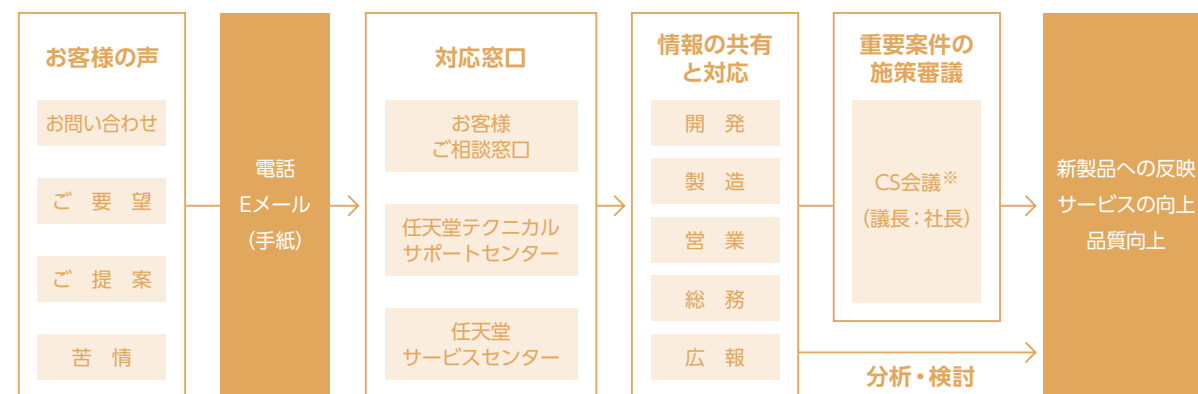
相談窓口の設置

日本国内では、商品の仕様・取り扱い方法、各種キャンペーンなどのお問い合わせ窓口として「お客様ご相談窓口」を設置しています。

そのほか、WiiやニンテンドーDSi、新しい遊びを提供するための各種ネットワークサービスに関するお問い合わせに対応するため、「任天堂テクニカルサポートセンター」を設置しています。海外においても国内と同様の対応窓口を設置し、各地域の言語によるサポートを提供しています。

また、スタッフの商品知識や電話対応のスキル向上のため定期的に研修を行っています。

お客様の声にお応えする仕組み



※CS会議：Customer Satisfaction（顧客満足向上）会議

お客様の声を共有する仕組み

任天堂は、お電話やお手紙、オンライン窓口などを通じて、お客様から多くの声をいただいています。こうしたお客様の声を、新製品の開発、サービスの向上などに活かすため、社内の関連部門に共有できる仕組みを整えています。また、商品に関する重大な事故が万一発生した際にも迅速に対応できるよう、対応体制を社内規程で定めています。

商品の修理

日本国内では、商品の修理を担当する部門として、「任天堂サービスセンター」を設置しています。商品に愛着を持って長く使っていただくことは、地球環境保全の観点からも重要だと考えており、できる限りの修理を行える体制を整えています。

海外においても、お客様からの修理のご要望に迅速に対応するため、各国の事情に合ったオンライン修理依頼システムの構築を進めるなどの取り組みを行っています。

任天堂株式会社

店頭でお困りのお客様を一人でも減らすために

ニンテンドーDSやWiiの発売後、ゲームに初めて触れられるお客様がゲーム売り場にいらっしやるが増えたため、2008年度に一部の販売店にご協力いただき、任天堂（株）の営業スタッフや専門の担当者を説明員として店頭へ派遣しました。その中で、お客様が店頭で商品を購入されるときにさまざまな点でお困りになっていることがわかってきました。

こうした現状を踏まえ、初めてゲームに触れられるお客様に対して、『はじめての人に。』というパンフレットをニンテンドーDSとWiiそれぞれについて作成し、店頭で提供しています。さらに、商品内容をより詳しく知ってもらってご自分に合った商品を選んでいただいたり、お探しの商品を簡単に見つけていただいたりできるように「ニンテンドーおさがしガイド」という情報検索端末をつくり、2010年夏から店頭での本格運用を開始しています。



ニンテンドー
おさがしガイド

2009年度の総括と今後に向けて



一人でも多くのお客様に任天堂の商品を楽しんでいただき笑顔になっていただくため、社員・ビジネスパートナーなど関係者が一丸となり高品質な商品の提供に努めた結果として、2009年度も製品に関わる重大な事故は発生しませんでした。一方、お客様からお寄せいただくご意見を通じ、ソフトウェア・ハードウェア・各種サービスに対するご期待が、年々高まっていることも感じています。

このようなお客様のご期待に応え続けるために、商品開発やお客様対応の際に参照するガイドラインの見直し、品質に関する情報の共有やこれらのノウハウを製品改良に活用する仕組みの改善、お客様の心理に共感できる人材の育成など、今後、海外の子会社も含め一つひとつ関連部門で検討、実施していきます。

任天堂株式会社 品質保証部
部長
天野 光雄



お取引先とともに

生産パートナーや開発パートナー、流通パートナーなどお取引先の皆様との関係を大切に、より良い商品をお客様に提供できる環境づくりに努めています。

14社：2009年度に行った実地調査数
2009年度も、任天堂は主要な生産パートナーに対して実地調査を実施しました。

生産パートナーとともに

任天堂は、自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、国内外の多くの生産パートナー（部材の調達先や任天堂が組み立てを委託している協力工場）とともに製品の品質向上や安全性の確保、生産効率を追求しています。

協力いただく生産パートナーの皆様には私たちの考えや姿勢を共有していただくとともに、技術力の向上や健全な企業体質の保持に努めていただき、協働でCSRを推進していくことで、最終的に商品を使っていただくお客様の笑顔につなげることを目指します。

▶ CSR調達ガイドライン

生産パートナーとの相互理解を深め、信頼関係を構築することを主眼に置き、生産パートナーとともに調達活動を進めています。サプライチェーン全体で社会的責任を確実に果たしていくため、2008年7月に「任天堂CSR調達ガイドライン」を制定しました。このガイドラインは生産パートナーすべて（約300社）に配付しており、新規のお取引先についても必ず配付しています。生産パートナーからは当ガイドラインに対する合意・賛同をいただいています。

任天堂CSR調達ガイドライン

- ・人権の尊重とコンプライアンスの推進
- ・労働安全衛生の確保
- ・企業倫理と公正取引の実践
- ・地球環境の保全
- ・製品安全性確保と品質保証
- ・情報管理の徹底
- ・危機管理体制の確立
- ・社会への貢献
- ・納期遵守と安定供給

▶ 生産パートナーへの調査

任天堂は、生産パートナーにおけるCSRの推進状況を確認するため、定期的に生産パートナーに経営状況など企業の概要がわかる「お取引先実態調査表」の提

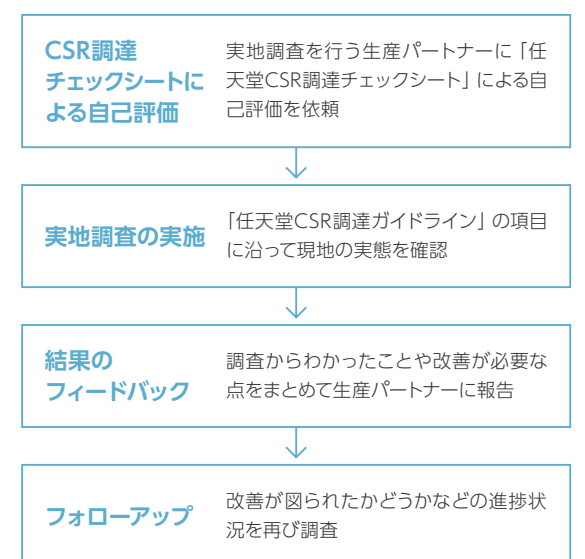
出をお願いしています。さらに、任天堂の担当者が直接現地に赴く実地調査を行い、現地の実態の把握に努めています。なお、実地調査の前には「任天堂CSR調達チェックシート」による自己評価をお願いし、この回答をもとに調査します。2009年度は14社（うち、新規は7社）に対して実地調査を行い、必要に応じて改善をお願いしました。

実地調査は現地状況を把握できるだけでなく、任天堂のCSRに対する考え方を生産パートナーの皆様理解していただく機会でもあり、今後もさらに調査・支援の充実を図りながら継続して実施していきます（P.9～12参照）。



生産パートナーの様子

CSR調達に関する実地調査の流れ



開発パートナーとともに

任天堂はハードウェアやソフトウェアを自社で開発するだけでなく、さまざまな開発パートナーの方と共同で開発を行っています。開発パートナーとは、一緒になって商品をつくっているのだという価値観を共有するとともに、お互いの役割や能力に対して敬意を払い、感謝する姿勢が、魅力ある商品を開発していく上で大切だと考えています。

開発パートナーの声



価値観の共有を より良いものづくりにつなげる

当社はニンテンドーDSの重要部品の一つであるリチウムイオン電池をその開発段階から一緒につくり上げてきました。その中で学んだことは任天堂様の安全に対する厳しい考え方と評価条件でした。小さなお子様からシニアの方までが使用されるものだからという考え方が製品づくりのすべてに徹底されていることを強く感じました。当社の安全技術を最も高く評価していただいたのも任天堂様でした。厳しい要求に応えることで我々の電池も進化する——そんな素晴らしい関係をこれからも継続し、新たなエンターテインメントの創造に協力させていただきたいと思います。

パナソニック株式会社 エナジー社
技術開発センター 所長
渡邊 庄一郎氏

流通パートナーとともに

世界中のお客様に商品の魅力を伝え、一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくためには、流通パートナーの協力は欠かせません。流通パートナーとの信頼関係を築くとともに、積極的なコミュニケーションを図っています。

● 店頭における販促協力

任天堂（株）の各営業担当者は、担当する販売店に適した商品の展示方法や販売促進ツールの見せ方などについて提案するとともに、商品に関する情報について適切なタイミングでお伝えするように努めています。

また、販売店の店頭では、お客様に商品の魅力を十分に感じていただくため、新作ソフト映像の紹介機能を持つ「Wiiステーション」と、さらにお試し版などのダウンロード機能も併せ持つ「DSステーション」を、販売店のご協力により約1,000店舗に設置しています（2010年3月末現在）。なお、一部の販売店ではWiiやニンテンドーDSiで新作ソフトを試遊することができます。

海外の販売店でも、それぞれの地域の特性に合わせた販売促進活動を各地域の営業担当者と流通パートナーが協力して行っています。



Wiiステーション（試遊機能なし）とDSステーション

● 任天堂株式会社

DSステーションの改善

従来のDSステーションは、新作ソフト映像を紹介したりお試し版などをダウンロードしたりする機能と、ソフトウェアの試遊機能が一体となったものでした。そこで、試遊目的のお客様とコンテンツダウンロード目的のお客様それぞれに、今まで以上に使っていただきやすいスペースになるよう、2009年度より試遊専用のニンテンドーDSiを別に設けることで改善を図りました。

● 流通パートナー向け新製品展示説明会

エンターテインメントの要素が強い任天堂商品については、流通先において効果的な販売促進活動を展開していただくため、それぞれの商品の魅力や特徴を流通パートナーの方によくご理解いただくことが大切です。

任天堂（株）では、新発売の製品について、流通パートナーに対し営業担当者がその特徴を直接説明したり、実際に製品に触ってその魅力を体感いただく機会として流通パートナー向けの新製品展示説明会を開催するなど、流通パートナーに自信を持ってお客様に商品を販売していただけるようサポートしています。また、この説明会は、お客様と直接接している流通パートナーの方々からお客様の反応を伺うことができる貴重な場にもなっています。2009年度も多数の流通パートナーに説明会にご来場いただき、互いの率直な意見を交換する有意義な場となりました。

特に製品のパッケージや販売促進ツールなどについては、いただいたご意見を真摯に受け止め、反映した事例もあります。説明会でいただいたご意見を実際の製品や販売促進ツールに反映させるのは時間的に難しいという課題はありますが、今後の製品開発や販売促進ツール製作につなげていくような仕組みを構築していきたいと考えています。



流通パートナー向け新製品展示説明会の様子

2009年度の総括と今後に向けて



私たちの商品とお客様の接点となる販売店様の売り場は、大変重要な場所であると考えています。2009年度は、お客様にとってもっと楽しく買いやすい売り場を構築することを目指し、流通パートナーのご協力により、情報検索端末「ニンテンドーおさがしガイド」の開発や新しいコンセプトの売り場づくりなどの取り組みを開始しました。まだ1年もちませんが、お客様の反応に大きな手応えを感じています。こうした取り組みの成果については、流通パートナーと共有し、さらなる改善や工夫を図っていききたいと考えています。

一人でも多くのお客様に笑顔をお届けすることを目標に、今後もお取引先の皆様と協働していきます。

任天堂株式会社 営業戦略室
販売戦略グループ マネージャー
竹内 寿郎



社員のちからを活かすために

社員一人ひとりが個々の強みを活かし
最大限に能力を発揮できる環境づくりを進めています。

34%：任天堂（株）および主要海外子会社の
女性社員の割合
（2010年3月末現在）

任天堂はこれまで以上に多様なお客様にゲームを
楽しんでいただくため、偏りのない組織を構成し、
組織としての可能性を高めていきたいと考えてい
ます。

社員とともに成長するために

任天堂の競争力の源泉は、社員一人ひとりの力で
す。社員の能力を最大限に引き出し活かすことが、
長期にわたって会社の総合力を高め、ひいては任天
堂で働く一人ひとりの意欲の向上にもつながると考
えています。

● 社員に求める人材像

娯楽ビジネスという常に新しい提案を求められる状
況の中で、世界中の人々を笑顔にする商品を提供し続
けるために「社員に求める人材像」を定めています。

また、任天堂（株）がこれまで大切に受け継いできた
「任天堂DNA」と、社会人として守るべき「行動規範」
の両面から編集した「社員心得」を全社員に配付して行
動の指針にしています。海外の子会社においても、各
社のトップが方針を共有した上で、それぞれの文化に合
わせた「Code of Conduct」を作成し、社員への啓発
を行っています。

社員に求める人材像

コミュニケーション能力

周囲の人たちの理解と共感を得て、チームで力を合わ
せていきます。

多面的な視点

独りよがりにならないよう、自分の立場だけでなく他人
の立場も意識していきます。

サービス精神

人の役に立つこと、人に喜んでもらうことを自分の喜び
にしていきます。

知的好奇心

進歩や変化が激しくとも、楽しんで新しいことを吸収し
ていきます。

独創性・柔軟性

過去の成功や常識にとらわれず、これまでにない新し
い提案をしていきます。

● 人材の育成

任天堂は、一人ひとりに求める人材像へと近づいても
らうため、人材育成に力を入れています。

任天堂（株）は、新入社員研修をはじめとする階層別
研修や各部署における実務を重視した教育はもちろん、
必要に応じて外部セミナーの受講の機会を設けていま
す。また、自分の将来のキャリアを意識しながら継続
して自己研磨に励めるよう、定期的に自身の能力適性
や能力開発プランを振り返り整理する機会を設けてい
ます。このほか、任天堂（株）の社内研修の特徴の一つ
として、部門の立場を離れてざっくばらんに意見交換す
る機会を研修に多く取り入れていることが挙げられま
す。これにより、参加者に新たな発見や気づきを得て
もらい多面的な視点を養成するとともに、コミュニケー
ション能力・ファシリテーション能力の向上にもつなげ
てもらうことを目指しています。

海外においても同様に目的に合わせた研修の充実を
図っています。



マネージャー研修の様子

任天堂イタリア

チームワーク向上のための研修を実施

任天堂イタリアは、チームワークがさまざまな場面において最も重要な要素の一つだと考え、チームワーク向上を目的とした二日間の宿泊研修を実施しました。この研修では、指導力や共同で問題解決にあたる手法、チームの一員として自分の能力を十分に発揮するために有益なコミュニケーション技術などを、オリエンテーリングをはじめとしたさまざまな活動を通じて学びます。参加者からは新しい気付きを得る機会になったという声が寄せられており、今後も参加者の意見を取り入れながら、より良い研修を実施していきたいと考えています。



相手を信頼することを体感する研修の様子

能力開発のための評価制度

任天堂（株）は、評価制度を能力開発の絶好の機会と考え活用しています。求める人材像へ導くために設定した独自の評価項目を社員に対して公開し、能力開発の方向性を示しています。

社員は、上司から評価を受ける前に自らの仕事の取り組み方や課題の達成度を具体的に考えて自己評価を行い、この自己評価と上司からフィードバックされる評価結果とのギャップなどを理解することで、能力開発の目標設定につなげることができます。

また、年に2回の評価の機会に、会社への提案が行える仕組みを設けており、提案することを通じた当事者意識の醸成、提案力の向上を目指しています。会社が行う改善施策の中には、こうした取り組みから得た社員の意見が積極的に取り入れられているものもあります。

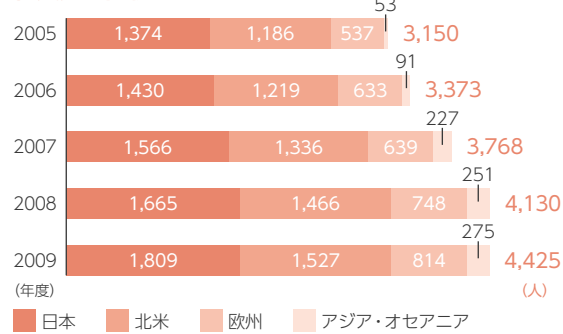
多様性のある職場の実現

多様な個性の尊重と機会均等

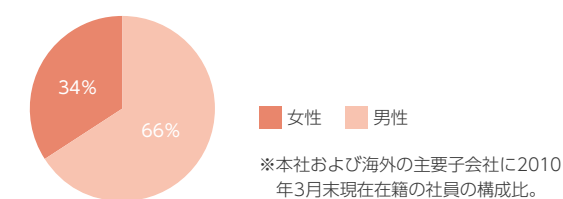
任天堂は、さまざまな機能を持つ会社の総合力を高めるために、今後ますます多種多様な社員の能力が必要になると考え、各人が持つ個性や強みを尊重し活かしていくよう努めています。

また、人権を尊重し、社員の性別、年齢、国籍、障がいの有無などに関係なく、発揮された能力によって公正な評価・処遇を実施し、能力発揮をサポートしています。

社員数の推移（連結）



2009年度男女別構成比※



※本社および海外の主要子会社に2010年3月末現在在籍の社員の構成比。

ハラスメントの防止

任天堂（株）は、全社員に配付している「社員心得」および「コンプライアンス・マニュアル」において、セクシャルハラスメントをはじめとするハラスメント行為の禁止を明言し、具体的な事例や各職場での注意点を示しています。また、社員からハラスメント行為についての相談や苦情を受けた場合には、適切に対処できる体制を整えています。

海外の子会社においても同様に「Code of Conduct」でハラスメント行為の禁止を明言しています。

仕事と家庭の調和

任天堂（株）では、社員が職場の要求と個人的な生活とのバランスをうまく取ることができるように、制度の充実や業務の効率化を図り、社員が最大限に能力を発揮できる環境を提供する努力をしています。「育児休業制度」については、出産する女性のほとんどが利用し、その後職場に復帰しています。また、育児・介護休業法の改正に向けて、2010年3月に社内規程を変更しました。

海外の子会社においても、それぞれの地域の法令に基づき各種休暇制度の充実を図っています。

仕事と家庭の調和を支援する

法定以上の制度の一例（任天堂（株））

名称	内容
育児休業	子どもが満2歳になるまで取得可能
介護休業	対象者1人につき通算6カ月を限度として取得可能
育児のための短時間勤務制度	子どもが小学校3年を修了するまでは1日2時間まで勤務時間の短縮が可能
介護のための短時間勤務制度	対象者1人につき6カ月を限度として1日2時間まで勤務時間の短縮が可能
再雇用制度	育児または介護などを理由に退職し、その後再就職を望んだ者について所定の手続き後、再雇用を実施
リフレッシュ休暇制度	一定の勤続年数に達した社員に対して特別に休暇を付与
年次有給休暇保存制度	有給休暇の未使用分のうち一定限度を保存して利用可能

高年齢者の安定雇用

任天堂（株）は定年を65歳としており、高年齢者の安定雇用の確保に努めています。また、退職後の生活設計について考える機会として「ライフプラン研修」を専門の講師を招いて定期的に開催しています。

なお海外の子会社は、慣習の違いから定年制度を導入していません。

社員の状況（任天堂（株））

		2007年度	2008年度	2009年度
平均勤続年数（年）	全体	12.8	12.7	12.6
	男性	13.1	12.9	12.7
	女性	11.6	11.7	12.1
離職率		1.96%	2.05%	0.84%
女性管理職比率		3.85%	4.35%	4.76%
障がい者雇用率		2.19%	2.08%	2.01%
出産休暇利用者数（人）		16	19	23
育児休業利用者数（人）	男性	1	1	2
	女性	21	30	37
介護休業利用者数（人）		0	0	1
有給休暇取得率		68.5%	69.6%	68.9%

育児休業取得によって仕事への意欲も向上

育児休業制度を利用し妻の里帰り出産に立ち会いました。約1カ月間の休みが取得できたことで、誕生の喜びから育児の大変さまで貴重な経験ができました。仕事の調整など支援してくれた職場の仲間に心から感謝しています。声の大きい元気な男の子で最初は大変でしたが、沐浴やオムツ替えなどができるようになるにつれて父親としての実感がわき、家族の絆も強まりました。家族のために頑張ろうと仕事への意欲も増しました。



任天堂株式会社 制作部
林 悠吾

安全で健康に働ける職場づくり

任天堂は社員がいきいきと働き、能力を発揮し続けるためには、心身の健康維持が不可欠だと考え、業務内容や地域の特性に合った施策を実行しています。

▶ 職場の安全衛生の確保

任天堂（株）の衛生委員会（本社および支店営業所）、安全衛生委員会（工場）では、毎年、選任された担当者が積極的に活動を行っています。定期的な社内巡視のほか、健康診断結果の改善を目指す取り組みや、安全衛生標語の作成・掲示を通じて社内の啓発などを行っています。このほか、消防署の方を講師に招いてAED※1の取り扱いを学ぶ救命講習を毎年実施しています。

※1 AED (Automated External Defibrillator)
血液を送り出せなくなっている心臓に電気ショックを与え、心臓の状態を正常に戻す医療機器。



救命講習の様子

▶ 心身の健康維持

Voice

任天堂（株）では、身体や心の不調を予防するためのサポートを充実させています。たとえば、社員の一人ひとりが、主体的に健康を維持していくことを支援するために、産業医による「健康相談室」を開設し、誰でも自由に心身の悩みや気がかりな点を相談できるようにしています。また、2009年7月から保健師の常駐により体制を強化しました。

心の問題に対しては、産業医による面談のほか、「セルフケアの支援」「個々の社員をサポートする上司に対する研修・教育」などからなるメンタルヘルス支援体制を

導入し、予防・早期発見に努めています。

海外の子会社においても、社員の健康維持をサポートするさまざまな施策を行っています。

任天堂アメリカ

社員への健康配慮が評価される

任天堂アメリカは、アメリカ心臓協会が主催する「Start! Fit-Friendly Companiesプログラム」（社員の健康に配慮している企業を認定する取り組み）においてゴールド認定を受けました。社員の健康促進のため運動する機会を提供したり、食堂で健康に良い食事を提供したりといった複数の取り組みを実施するとともに、定期的に社員に対して健康維持に関する意識啓発を行っている企業がこの認定を受けることができ、万歩計や記録用冊子の提供、オンラインの運動記録システム、継続中のウォーキング・チャレンジ※2などのさまざまな施策を行ってきたことが認められたことにスタッフ一同喜びを感じています。

※2
「Wiiマリオ・スーパー・スラッガーズ」をテーマにした独自の健康増進プログラムで、歩数1万歩を1ホームランとみなし、4人1組のチームでホームランの数を競うものです。



「Start! Fit-Friendly Companiesプログラム」のゴールド認定のロゴ

任天堂株式会社

楽しみながら健康増進を図る

任天堂（株）は社員の健康意識の向上や健康診断結果の改善を目指す取り組みとして、2008年7月から「みんなで健康宣言!」と「今日は何キロ?」を実施しています。

「みんなで健康宣言!」では2009年度も多くの社員が「健康宣言」を行い、宣言内容をイントラネット上で公表し社員間で共有しました。お互いに声を掛け合うきっかけとなり、意識の向上につながっています。また、実際に参加した社員からは「健康を意識するようになった」というコメントが多数寄せられ、この取り組みを継続的に行っていくことで、社員の健康維持・増進につなげていきたいと考えています。



イントラネットに掲載した企画への参加呼びかけ

専門職として 働きやすい職場づくりを支援

事業所ごとに開催される安全衛生委員会の中で「社員が安全で健やかに働ける職場づくり」に関して活発に意見が出されることから、社員の健康に対する意識は高いと感じています。職場は人生の多くの時間を過ごす場所なので、心身の健康を保つためにはいかに健やかに過ごせる空間にしていけるかが重要で、このテーマについて社員とともに考えていくことに大きなやりがいを感じています。



任天堂株式会社 産業医
伊佐 将人

2009年度の総括と今後に向けて



任天堂には、「任天堂DNA」というユニークな組織風土が根付いています。「独創性」「柔軟性」「誠実さ」といった任天堂DNAは任天堂の強みの源泉であり、これを継承していくためには、社員自身が笑顔でいきいきと仕事に取り組み、お互いに敬意と関心を持って多様性を尊重できる職場環境であることが求められます。

このレポートで紹介したざっくばらんな意見交換の場、評価を通じた個々へのフィードバック、会社への提案機会そして健康管理のユニークな施策など、すべてが社員一人ひとりがいきいきと働くことや健全なコミュニケーションにつながるものであり、これからも任天堂に関わるすべての人々の笑顔に向けて、任天堂らしい取り組みを模索していきたいと考えています。

任天堂株式会社 人事部
人事グループ マネージャー
三宅 浩二

591カ所

次世代の笑顔のために

より良い環境を次世代に引き継いでいくことは、任天堂の重要な責務の一つであると考え、地球環境保全に貢献する取り組みを進めています。

591カ所：グリーンサプライヤの数
(2010年6月末現在)

任天堂は全生産パートナーの協力のもと、グリーン調達を進め、品質の確保に努めています。

商品における環境配慮

任天堂では、商品の企画段階から廃棄に至るライフサイクル全体を通じて、地球環境に配慮した設計を行うことを社内規程で定めています。CO₂排出量削減の観点ではエネルギー効率改善に配慮した設計、化学物質の適正管理の観点では環境負荷のより少ない構成部材の選定、資源の有効活用の観点からはリサイクルのしやすい包装材の選定など、常に環境負荷の低減に配慮した商品開発に取り組んでいます。

化学物質管理の考え方

任天堂は、健康への悪影響および環境負荷を未然に防止する観点から、人体や環境への影響が懸念されている化学物質については、その因果関係が科学的に証明されていなくても可能な限り使用を避ける「予防原則」の考えを取り入れることも企業の社会的責任の一つであると認識し、独自の管理基準に基づき化学物質の使用を管理・規制しています。

任天堂では管理対象物質を「環境関連物質」とし、これを「使用禁止物質」「早期撤廃物質」「使用管理物質」の3段階に分けて管理しています。また、REACH規則※1への対応も進めています。

※1 REACH規則
化学物質の安全性を評価するため欧州連合（EU）における化学物質を使用状況に応じて登録・管理することを求める規則。任天堂では登録義務の対象製品はありませんが、情報伝達義務を負うSVHC（Substances of Very High Concern：高懸念物質）の含有量の確認のために、生産パートナーへの調査を実施しています。

特定化学物質不使用化に向けた取り組み

任天堂の製品は小さなお子様も使用されることから、「玩具」としての安全性にも配慮し、RoHS指令※2だけでなく、玩具安全指令（P.17参照）など各国の玩具安全基準に準拠した化学物質管理を行っています。そのほか、GS認証※3を取得するとともに、アレルギー物質などにも配慮しています。

環境負荷を未然に防止する観点からは、早期撤廃物質や使用管理物質として製品における使用を管理しているポリ塩化ビニルや臭素系難燃剤などについて、製品の安全性や品質の確保ができる代替品が入手可能な

場合、積極的に代替の検討を進めています。たとえば、プラスチック製トランプやゲーム機の内部においてはポリ塩化ビニルを全廃し、一部の製品においてはハロゲン不使用部材を採用するなど、環境負荷物質の不使用化に向けて着実に取り組んでいます。

※2 RoHS指令
電気・電子製品を対象に、鉛、水銀、カドミウム、六価クロム、PBB（ポリ臭化ジフェニル類）、PBDE（ポリ臭化ジフェニルエーテル類）の使用を制限する欧州連合（EU）の有害物質規制。

※3 GS認証
信頼ある認証機関による製品の安全検査と継続的な品質管理が行われていることを証明するドイツの製品安全認証制度。

環境関連物質（2010年8月改定）

使用禁止物質

関係法令などで使用が規制されている、または任天堂が使用不適切であるとする物質

指令で使用が規制されている物質

カドミウムおよびその化合物、六価クロム化合物、鉛およびその化合物、水銀およびその化合物、ビス（トリブチルスズ）、トリブチルスズ類・トリフェニルスズ類、ポリ臭化ジフェニル類、ポリ臭化ジフェニルエーテル類、ポリ塩化ジフェニル類、ポリ塩化ナフタレン類、短鎖型塩化パラフィン、アスベスト類、アゾ染料・顔料、オゾン層破壊物質、放射性物質、フタル酸エステル類（6物質）、PFOS類緑化化合物、ペンゼン、フマル酸ジメチル

任天堂独自の使用規制物質

天然ゴム（アレルギー対策のため、自主的に使用を禁止）

早期撤廃物質

今後、法令の制定などにより「使用禁止物質」となる見込みの物質で、規制された場合に備えたりスクラップマネジメントや環境保全の観点より、代替材料の使用などで可能な限り早期の撤廃を目指す物質

ポリ塩化ビニル、塩素化合物、臭素化合物

使用管理物質

長期間接触すると、人体に影響がある可能性のある物質など、含有量を継続的に確認すべきと判断した物質

アンチモンおよびその化合物、ヒ素およびその化合物、ベリリウムおよびその化合物、ビスマスおよびその化合物、ニッケルおよびその化合物、セレンおよびその化合物、臭素系難燃剤（PBB類、PBDE類を除く）、フタル酸ビス（2-メトキシエチル）、ビスフェノールA、アルキルフェノール（炭素数5～9）、2,4-ジクロロフェノール、アジピン酸ジ-2-エチルヘキシル、ペンゾフェノン、オクタクロロスチレン、トリクロロエチレン、テトラクロロエチレン、REACH規則認可対象候補物質

[WEB] 詳細情報は、当社ホームページ「任天堂のCSRに関するQ&A：環境への取り組みについて」をご覧ください。

▶ グリーン調達※1

製品の生産管理については任天堂(株)が行っており、部材の選定段階から、有害な化学物質を含まない製品をつくるためグリーン調達を推進しています。環境に配慮した独自の「グリーン調達基準」を設け、当社が求める基準を満たした部材製造会社と部材をそれぞれ「グリーンサプライヤ」「グリーン部品」と認定し、全部材をデータベースで管理しています。

なお、グリーンサプライヤの認定審査においては、生産パートナーそれぞれの事業所・工場などの生産拠点ごとに審査を行っています。2010年6月末現在のグリーンサプライヤは591カ所、グリーン部品は13,783種となっています。

また、任天堂(株)に納入される部材については、サプライヤでの化学物質分析をお願いしていますが、特に使用禁止物質に指定しているフタル酸エステルについては、たとえ原材料に含有していなくても部材製造工程で混入する可能性が高いため、サプライヤに管理の方法を具体的に示したガイドラインを配付し納入部材への混入防止に注力しています。

※1 グリーン調達

製品の部材などを調達する際に、有害な化学物質を含んでいないなど環境に配慮したものを優先的に選択し購入すること。

▶ グリーン調達の推進体制

任天堂(株)では、2005年に「グリーン調達推進プロジェクト」を立ち上げ、月1回のペースでプロジェクト会議を開催し、各国の法規制への対応や今後の環境配慮の進め方などについて協議しています。また、2008年7月から、環境に関する意識啓発を目的にグリーン調達関連部門に対してセミナーを実施しています。2009年度は合計8回実施し、延べ約300人の社員が参加しました。

海外の子会社も、任天堂(株)と連携しグリーン調達を推進しており、各国の子会社が企画から生産を担当している取扱説明書、商品パッケージ、輸送箱などについては、任天堂(株)のグリーン調達基準に基づいて定められた基準で部材を調達しています。

▶ 含有化学物質の確認試験

任天堂(株)では、社内に専門の部門を設けて、設計時における部材選定段階から生産までの各段階で化学分析を実施して、使用禁止物質が含まれていないことを確認しています。部材に含まれる化学物質などについて確認する試験のほとんどは、仕様の確定段階や量産試作段階で行っています。含有化学物質の試験については主に社内の試験装置を使って行っていますが、必要に応じて国際的な第三者認証機関でも実施しています。

グリーンサプライヤの声



安全な製品の提供を目指し任天堂様と協働

任天堂様に納める製品における環境物質で特に管理が難しい物質の一つにフタル酸エステルがあります。この物質は生産設備からも部材に混入する可能性がある物質で油断ができません。原材料だけでなくあらゆる生産設備におけるフタル酸エステルの非含有についても目を向けて対策する必要がありましたが、任天堂様と協議、検討を重ねる中、ノウハウを積み上げて解決にあたりました。今後も、任天堂の皆様と協働し環境に配慮した安全な製品の提供に努めていきたいと思っています。

ホシデン株式会社 品質センター
センター長
竹原 直也氏

▶ 省エネルギー設計

任天堂では、できる限りエネルギーを無駄にしないエネルギー効率の高い製品の開発に取り組んでいます。たとえばWiiは、最先端の技術により半導体のチップを小さくすることで本体も小さくし消費電力を低く抑えています。

また、欧州市場向けのWiiおよびニンテンドーDS Liteは、2010年に施行したエコデザイン指令※2による「待機電力」および「外部電源」についての基準に合わせ、要求される省エネルギー要件を満たす仕様への切り替え対応を実施しました。欧州以外の販売地域へも、このエコデザイン指令に対応したバージョンのWiiに順次切り替え中です。なお、ニンテンドーDSiおよびニンテンドーDSi LLについては、「外部電源」の基準が適用されますが、この基準はすでに満たしています。

そのほか、OA機器などの省エネルギー基準を評価するEnergy Star※3という制度がありますが、ニンテンドーDSiやニンテンドーDSi LLのACアダプタ(100V-120V地域向け)については、Energy Starの外部電源装置のエネルギー性能要件のレベル5に相当する基準を満たしています。

※2 エコデザイン指令

エネルギー関連製品の環境配慮設計に関する欧州連合(EU)の指令で、正式名称は「Eco-design requirements for energy related products」。この指令は、EuP指令(Directive on Eco-Design of Energy-using Products)が改定されたもので、さらに対象範囲を拡大した指令となります。任天堂の商品には「待機電力」および「外部電源」に関する要求事項について対応が求められるものがあります。

※3 Energy Star

OA機器などの省エネルギー基準を評価する制度。ニンテンドーDSiのACアダプタの場合、レベル5に相当する基準としては、定格出力電力が4.14Wであるため、待機時の電力が0.3W以下、平均の電源効率が66.8%以上であることが必要とされます。また、ニンテンドーDSiのACアダプタだけでなくニンテンドーDSi LLのACアダプタもレベル5に相当する基準を満たしています。なお、携帯型ゲーム機はこの制度の対象ではないため基準は満たしていますが認定は受けていません。

▶ 資源を節約・リサイクルできる設計

製品においては複合素材※4の使用削減に努め、部材の分解性や材料表示を徹底し、リサイクル性を考慮した設計を行っています。また、使用する包装材をできる限り減らし、不要なエネルギーや資源を使わないよう努めています。

※4 複合素材

「紙+アルミ」「紙+プラスチック」など異なる素材を一体化した素材。

任天堂アメリカ

Wii用ソフトウェアのパッケージの軽量化

任天堂アメリカは、2009年度、Wii用ソフトウェアのプラスチックパッケージの製造メーカーとともにパッケージの軽量化に取り組み、パッケージの表面と裏面に穴を設けることで従来品と比較して26%の減量となる、48.9gの軽量パッケージを開発しました。これにより、パッケージの製造過程で発生する年間のCO₂排出量約640トン、プラスチック資源約460トンの削減につながります。そのほか、ポリ塩化ビニルをすべての商品のパッケージから排除したり、Wiiの周辺機器のパッケージをプラスチック素材からリサイクルが可能な紙素材に変更したりするなど、環境負荷の低減に取り組みました。

今後も環境負荷低減のためにできることを検討し、改善を図っていきたいと考えています。



従来のパッケージ(左)と軽量化パッケージ(右)

▶ 商品販売後のリサイクル

任天堂は、役目を終えた商品や包装材のリサイクルを推進することも重要な取り組みと考え、お客様に対して商品の廃棄やリサイクル、回収に関する情報を提供したり、法令に基づきリサイクル費用を負担するなどの取り組みを行っています。

WEB 各地域のリサイクル対応については、当社ホームページ「任天堂のCSRに関するQ&A：環境への取り組みについて」をご覧ください。

事業活動における環境配慮

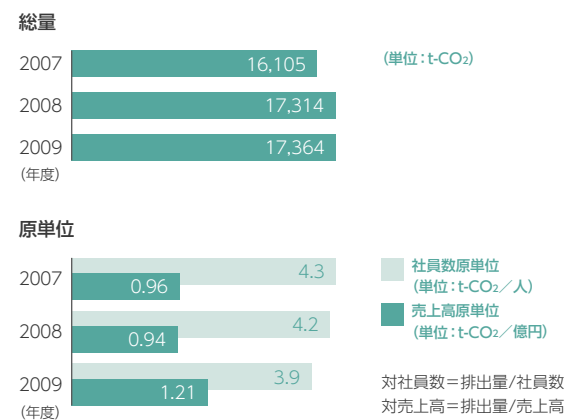
任天堂は、自社工場で製品の製造や組み立てをせず、海外を含めた外部の生産パートナーにこれらの業務を委託する「ファブレス型」の生産体制をとっています。そのため、任天堂は直接的に事業活動の中で行うことができるオフィスでの環境配慮を中心に、省エネルギーと資源の有効活用の取り組みを推進しています。また、生産パートナーの生産工程における環境負荷についても、継続的に状況の把握に努めています。

▶ 省エネルギー活動

任天堂では、事業所を新設する際には空調機器や照明設備などについて可能な限り環境配慮型の設備を導入しています。また、任天堂ヨーロッパでは電力の21%に再生可能エネルギーを導入するなどして、CO₂排出量削減に向け前向きに取り組みを進めています。

しかし、商品の販売数の増加に伴いオフィスでの業務量も増加しており、2009年度の任天堂のCO₂の総排出量は残念ながら前年度比で0.2%の増加となりました。一方、社員数原単位では、社員一人あたりの排出量の割合は減少傾向にあります。この結果を踏まえ、今後も継続して省エネルギー対策を推進していきます。

CO₂排出量の推移



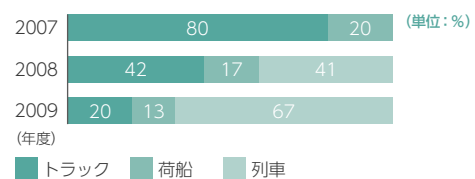
※韓国任天堂は集計に含んでいません。
※2008年度は過去にさかのぼり、任天堂(株)、任天堂フランスの修正値を反映しています。
※一部の海外子会社の2010年1月～3月までの数値については集計時点での見込み値を含み、また任天堂ヨーロッパの数値については過去にさかのぼり修正しています。

任天堂ヨーロッパ(ドイツ) モーダルシフトの推進

任天堂ヨーロッパではモーダルシフト※1に取り組んでおり、現在は商品を輸送する手段として主に列車を利用しています。これにより商品の輸送による2009年度のCO₂排出量は、取り組みを開始した2007年度と比較して33% (総量で3,168トン) の減少となりました。

※1 モーダルシフト
環境負荷の少ない輸送手段を優先すること。

輸送手段の推移

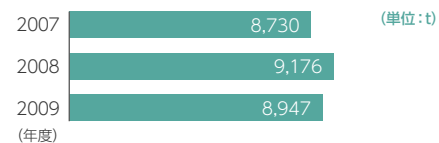


▶ 廃棄物排出量の削減とリサイクルの推進

任天堂は、資源を大切に作る観点から、できる限り廃棄物を出さないように努める一方で、廃棄物の分別を徹底するなど、資源の有効活用に取り組んでいます。任天堂(株)では、各事業所に廃棄物・リサイクル資源の管理に責任を持つ廃棄管理責任者を置き、適正な管理・処理を行える体制を整えています。

海外子会社においても、適正な管理・処理を行える体制を整えるとともに、決裁手順を一部電子化することなどにより紙の省資源化を図るなど、廃棄物排出量の削減を推進しています。

廃棄物排出量の推移

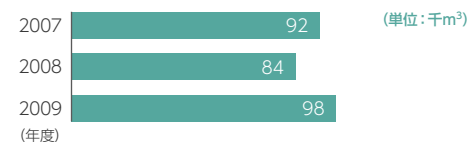


※任天堂イタリアは集計に含んでいません。
※2007、2008年度は、任天堂イギリスを集計に含んでいません。
※一部の海外子会社の2010年1月～3月までの数値については、集計時点での見込み値を含んでいます。

▶ 水使用量の削減

世界各地で水不足が問題となっており、水は今後ますます貴重になる資源だと任天堂は考え、事業所を新設する際には節水タイプの設備を導入するなど水使用量の削減に努めています。また、海外の一部の子会社では、雨水を貯めてトイレ用水として利用するなどの水資源有効利用も実施しています。

水使用量の推移



※韓国任天堂、任天堂イタリアは集計に含んでいません。
※2008年度は過去にさかのぼり、任天堂フランス、任天堂カナダの修正値を反映しています。
※一部の海外子会社の2010年1月～3月までの数値については、集計時点での見込み値を含んでいます。

▶ 環境教育の実施

任天堂は環境保全に貢献する活動を行っていくために、環境教育は欠かせないと考えています。任天堂(株)では、CO₂排出量や使用エネルギーの月別数値について社内イントラネット上で公開し、省エネルギー活動への協力を呼びかけるなど、継続して組織全体としての意識の向上を図っています。

承認手続きの電子化で 紙の使用量を削減

任天堂イベリカは、業務の効率化と紙の使用量削減のため、社内決裁の手続きを電子化しました。従来は書類を関係者全員にコピーし配付していましたが、電子化を採用することによりオンライン上での回覧が可能になり、時間の大幅な短縮につながった上に、決裁手続きの状況もすぐに把握できるようになりました。そして何より、今まで関係者一人ひとりに配付していた書類が不要になり、紙の使用量を大幅に削減できるようになりました。



任天堂イベリカ(スペイン) 財務部
アンジェラ・モホン

2009年度の総括と今後に向けて



地球環境の保全は、会社の存続にとって重要なテーマです。任天堂の商品は、それぞれが自動車やテレビのように大きなものではありませんが、世界中で多くのお客様が手にとってご愛用くださっていますので、グリーン調達や環境配慮設計などから優先的に取り組んでいます。

一方、私たちがお客様に安心・安全な商品を提供することも大変重要な使命です。環境対応はイメージが先行しがちですが、本当にお客様に笑顔を提供できる、信頼性や安全性を犠牲にしない環境対応製品づくりを目指し、関連部門と協働で検討を重ねています。今後も、お客様の安心・安全と地球環境の保全、両方の視点から任天堂にできることは何かを模索し、全社で新しい取り組みに挑戦したいと考えています。

任天堂株式会社 宇治工場 製品技術部
規格グループ マネージャー
矢野 正典



234人

地域社会の笑顔のために

私たちだからこそできる貢献を常に考え、
社会から愛され必要とされる企業市民でありたいと思っています。

234人：ゲームセミナー累計出身者数

ゲーム業界の未来を活力あるものにし、ゲームという文化の発展に少しでも貢献したいと考え、任天堂の資源を活かし毎年ゲームセミナーを開催しています。

任天堂らしい社会貢献活動

任天堂のビジネスは社会が健全であってこそ成り立つものと考えています。社会に生かされていることを認識し、私たちだからこそできる貢献は何か、私たちらしい貢献は何かを考え、企業市民としての社会貢献活動に努めています。

ゲームセミナーの実施

任天堂株式会社 

任天堂（株）は、日本が世界に誇るゲームという文化やゲーム業界の発展に貢献したいという思いから、ゲーム制作の学びの場を無償で提供する「ゲームセミナー」を2003年度より開催しています。

このゲームセミナーは、ゲーム開発の第一線で活躍する任天堂（株）の現役開発者が講師となり、約10カ月間にわたってゲームづくりに必要なプロのノウハウを学生に伝えるという実践的なもので、2009年度は35人が受講しました。現在までに延べ234人の受講生が本セミナーを修了し、ゲーム業界をはじめとする制作の現場で活躍しています。

セミナーでは、受講生に今後のヒントや励みにしてもらうために、授業の一環として任天堂の開発者が担当タイトルの開発秘話を語るトークセッションを継続的に実施していますが、昨年度から「生・社長が訊く」という、社長の岩田自らが直接開発者にインタビューする形式にしました。受講生からは「大変印象に残る貴重な機会だった」などの声が寄せられました。



ゲームセミナーの授業風景

任天堂キャラクターの貢献

任天堂株式会社 

「子どもの人権110番」は、虐待やいじめなどの人権侵害に接した子どもたちの相談を受け付ける窓口で、京都地方法務局などが運営しています。任天堂（株）は、この活動の啓発キャンペーン用ポスターやミニカレンダーのデザインに1999年よりマリオキャラクターを提供し、活動を支援しています。ポスターは京都府内全小中学校（約660校）に、ミニカレンダーは京都府内の小中学生全員（約21万人）に配布され、子どもたちをはじめ関係者の皆様から好評を得ています。



子どもの人権110番
ミニカレンダー（表側）

大規模な山火事被災者への支援

任天堂オーストラリア 

2009年1月から2月にかけて、オーストラリアのビクトリア州では連日40度を超える気温が観測されるなどの異常気象が続き、大規模な山火事が発生しました。これはオーストラリア史上最悪の山火事となり、200人以上が亡くなり、2,000戸以上の民家が焼失し、3,500棟以上の公共施設などが破壊されました。多くの被災者は住む場所も財産もすべて失うという状況に置かれました。

任天堂オーストラリアは、この被害に対する支援のために被災地の学校を訪れ、任天堂の商品で少しでも笑顔を取り戻してもらえよう、ニンテンドーDSをはじめとする商品を寄付しました。

スターライト・スターブライツ子供財団を支援

任天堂アメリカ 
任天堂オーストラリア 
任天堂イギリス 

任天堂アメリカ、オーストラリア、イギリスは、難病を患い長期療養を余儀なくされている子どもたちやその家族を支援しているNPO法人「スターライト・スターブライツ子供財団」に継続的に協力してきました。

任天堂アメリカは、子どもたちが病院でもゲームを楽しめるようファン・センター※1を開発し、これまでに北米の病院に6,000台以上を提供してきました。任天堂オーストラリアは、本社に子どもたちとその家族を招待する取り組みを継続的にやっているほか、ニンテンドーDSを利用した新しいファン・センターの設置に協力しています。任天堂イギリスは、1台でも多くのファン・センターを子どもたちの医療施設に設置するため積極的に活動しており、約50万人の療養中の子どもたちがファン・センターを利用しています。

同財団への支援は任天堂の社員が誇りを持てる支援であり、モチベーションを高めることにもつながっています。

※1 ファン・センター

病院内で自由に移動させることができる、ゲーム機とテレビ画面が一体となった装置。



任天堂オーストラリアに招待された子どもたち

国民の健康増進のための取り組みを支援

任天堂イギリス 

任天堂イギリスは、2009年10月より、イギリス政府が実施している国民の健康増進のための取り組み「Change4Life」を支援しています。この取り組みは、人々がより健康的な生活を送ることができるよう、国民に対し、健康的な食生活と適度な運動によって健康を向上させようと呼びかけるとともに、関連するさまざまな情報を提供するものです。

任天堂イギリスは、特別な負担なく手軽に運動習慣を日常生活に取り入れることができる「Wii Fit」や「Wii Fit Plus」の販売促進活動の中で、「Change4Life」の2つの活動「Up and About※2」と「60 Active Minutes※3」に関する情報発信を行っています。

※2 Up and About

1日30分、週5日、アクティブに活動することを推奨する取り組み。

※3 60 Active Minutes

子どもたちに毎日60分の有酸素運動を推奨する取り組み。



「Wii Fit Plus」専用の販売棚で「Change4Life」を紹介

メディアリテラシー向上プロジェクトを支援

任天堂ヨーロッパ(ドイツ) 

現在、多くの保護者や教育者が、コンピューターやビデオゲームなどのデジタルメディアに関する情報を十分に得られていないため、こうした機器を子どもたちの学習に利用することに対して懐疑的です。そのため、保護者や教育者からデジタルメディアの利用に関する適切な教育支援を受けられていない子どもたちが大勢います。

こうしたデジタルメディアに対する認識のギャップを埋め、子どもたちの学習環境の改善につなげるため、任天堂ヨーロッパは2008年度よりドイツのケルン科学大学が実施している「Spielraum」というプロジェクトを支援しています。このプロジェクトは、コンピューターとビデオゲームに関する保護者や教育者のメディアリテラシー※4の向上を目的としています。

同プロジェクトでは、定期的に保護者・教育者向けのワークショップを開催し好評を得ています。また、地域の児童保護団体やテレビゲームの業界団体と協力し、さまざまな団体が個別に発信しているメディアリテラシーに関する情報を効率的に社会に発信できる体制の構築を進めています。

※4 メディアリテラシー

インターネットなどの各メディアから発信される情報を主体的に読み解き、必要に応じて取捨選択した上で、それを活用する能力のこと。

心臓手術後の患者のトレーニングをサポートするプロジェクトに協力

任天堂ヨーロッパ(ドイツ) 

任天堂ヨーロッパは、ドイツのミュンヘン・ハート・センターが2009年4月から実施している、心臓手術後の患者のトレーニングをサポートするプロジェクトに協力しています。このプロジェクトの子ども向けのプログラムでは、「Wii Fit Plus」を使って手術後の子どもたちの身体能力を向上させるためにゆっくりとトレーニングが行われます。

ゲームで遊び楽しむことで、90人以上の人たちがエクササイズを行うことができました。これは、リハビリの一部として体を動かすだけでなく、定期的に体を動かし

たいという気持ちを持たせることにもつながっています。このプロジェクトは子どもたちだけではなく、手術後の子どもたちをケアしている方々からも非常に好評です。



トレーニングに夢中になっている手術後の子ども

バンクーバーオリンピックへの協力

任天堂カナダは、「選手やその家族たちにストレスを感じたりせず快適に過ごしてもらえる環境を提供したい」というバンクーバーオリンピック組織委員会からの協力依頼により、2010年にカナダで開催された冬季オリンピックの選手村に任天堂製品を貸し出しました。選手たちは「Wiiスポーツリゾート」や「Wii Fit」、「マリオカートWii」などを仲間と気軽に楽しんでいたそうです。担当者として、自国で開催されたオリンピックという世界的なイベントに協力することができ、また、選手の皆さんに笑顔を届けられたことを非常にうれしく思っています。



任天堂カナダ マーケティング部
アレクセス・ヒューズ

信頼される企業であるために

社内外からの信頼を得るため、ルールを守り、リスクに備え、公正で健全な経営を実現します。

コーポレート・ガバナンス

任天堂は、お客様、株主、お取引先、社員、地域社会などの任天堂に関わる人々の利益を考慮しつつ、長期的・継続的に企業価値を最大化するように、企業を統治したいと考えており、透明性の高い健全なコーポレート・ガバナンス体制の構築と企業倫理の向上に努めています。

▶ 業務の執行と監督について

任天堂は、ソフトウェア主導でハード・ソフト一体のユニークなビジネスを展開している企業であり、このユニークなビジネスに精通している者が取締役として担当業務の執行にあたりると同時に、取締役会のメンバーとして全体の業務執行を決定し、各取締役の職務執行を相互に監督することが最も適切な経営体制であると考えています。

経営判断などを含む重要事項に関する業務執行の決定機関である取締役会は、経営の監視機能を強化するとともに経営環境の変化に迅速に対応できるように、取締役の任期を1年としています。また、取締役会のほ

か、代表取締役全員で構成される経営会議を開催して迅速かつ効率的な意思決定を行う体制としています。

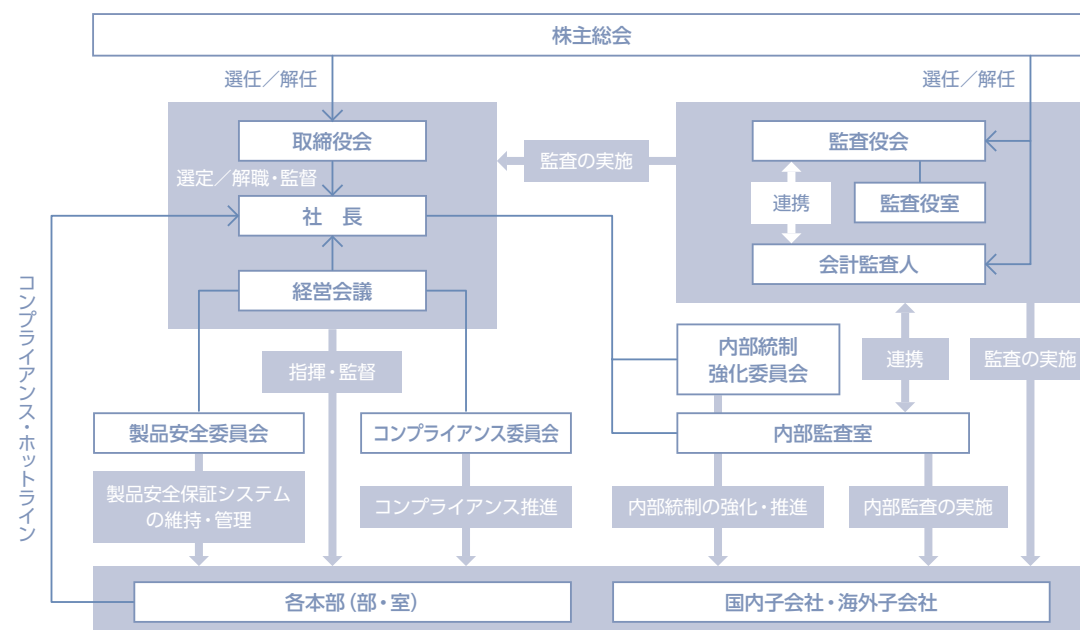
▶ 監査について

監査役は5名で、このうち3名が社外監査役です(2010年6月末現在)。監査役全員により構成される監査役会ならびに監査役の業務の支援および補助を行う監査役室を設置しています。また、監査役による監査とは別に、社長直轄の内部監査室を設置し、業務部門から独立した公正・不偏の立場で内部監査を行い、内部統制強化に取り組んでいます。

2009年度は、2008年度の課題を踏まえ、リスクアプローチの観点から内部統制監査の効率化に注力しました。

会計監査については、会計監査人は、監査役および内部監査室とも緊密な連携を保ち、監査計画および監査結果の報告を行うほか、期中においても必要な情報交換ならびに意見交換を行い、効率的かつ効果的な監査を実施しています。

コーポレート・ガバナンス体制



情報開示

任天堂(株)は、株主・投資家の皆様から高い信頼をいただけるように、公平かつ適時適切な情報開示に努めているほか、議決権行使環境の改善などに取り組んでいます。

▶ 決算説明会および経営方針説明会の開催

任天堂（株）では、業績に関する説明だけではなく、経営方針も併せてご理解いただくことが重要だと考え、決算発表後、主に証券アナリストや機関投資家の方々を対象として、決算説明会を開催（2009年度実績：4回）するとともに、代表取締役全員が出席する経営方針説明会を年1回開催しています。これらの説明会の模様を質疑応答を含めて、いち早く任天堂（株）のホームページに掲載することで、任天堂に関わるすべての皆様に対して迅速に情報を提供できるよう努めています。



経営方針説明会

▶ 株主総会の円滑な運営

株主総会については、議決権行使環境の改善に努めています。たとえば、株主の皆様へ、少しでも長く時間的余裕をもって議決権を行使していただけるよう、株主総会開催日の約3週間前に招集通知を発送するほか、インターネットを通じた議決権行使の方法も採用しています。また、海外の株主の皆様の便宜のため、招集通知の英訳版を作成・公開するとともに、機関投資家向けに議決権電子行使プラットフォームを採用しています。

▶ 内部統制の強化について

任天堂の健全な経営体制の整備・維持・向上を図るとともに、業務の適正を確保するため、社長を委員長とする「内部統制強化委員会」を設置し、グループ全体の内部統制の強化を推進しています。

任天堂(株)では内部統制の整備と強化を継続的に進めるとともに、社内イントラネットなどで社長が全社員向けにメッセージを発信するなどして社内啓発を図り、全社一丸となって業務改善活動に努めています。

グループの内部監査においては、それぞれの地域における業務監査を実施するだけでなく、金融商品取引法対応を含む、内部統制監査やリスク管理調査も実施しています。なお、任天堂アメリカおよび任天堂ヨーロッパの内部監査はそれぞれ現地の内部監査部門が行い、日本の任天堂（株）を含めた3極において任天堂の内部監査を実施しています。

2009年度も内部統制監査の結果、重大な欠陥はありませんでした。今後はこれらの社内啓発活動の取り組みにさらに力を入れていきたいと考えています。

▶ グループのガバナンス状況について

任天堂は、グループ全体を適切に統治するには、グループ間で互いの考え方を深く理解し合うことが不可欠だと考え、任天堂内の積極的なコミュニケーションを促進し、透明性の高い企業風土の醸成に努めています。

内部監査部門では各地域の内部監査部門間の相互理解促進のため、日常業務での意思疎通に加え、年1回、内部監査グローバル会議を開催し、情報や認識の共有に努めています。

コンプライアンス

任天堂は、持続的な発展を目指す企業として信頼を築き、維持していくためには、法律、社会規範、さらに自分たちで決めたルールや約束事を守ること、つまりコンプライアンスが不可欠だと考えています。企業運営の基盤であるコンプライアンスを徹底するため、それぞれの地域の事情に合わせた行動規範を定め、遵守を徹底しています。

▶ コンプライアンス委員会の活動

任天堂（株）では、経営会議のもとにコンプライアンス委員会を設け、コンプライアンス推進の活動状況を把握した上で、施策の立案を行っています。コンプライアンスに関する研修にも注力しており、2009年度は延べ566人が参加しました。

また、任天堂（株）および主要な海外子会社の経営陣によるグローバル・コンプライアンス・コンファレンス（GCC）を2004年5月に設置して、グループ全体のコンプライアンスの強化・推進も図っています。

このような活動の結果、2009年度の監査においても法令違反の指摘はありませんでした。

コンプライアンス・セミナー実施実績（2009年度）

テーマ	対象	参加人数
コンプライアンスの基礎	2009年度新入社員	112
社内決裁手続き	2009年度新入社員	112
企業の社会的責任とコンプライアンス	コンプライアンス担当責任者	41
コンプライアンスの基礎（全2回）	契約社員・派遣社員、出向社員など	301



コンプライアンス・セミナーの様子

▶ GCCコアメンバーズミーティング

任天堂は、コンプライアンスの実務的な活動組織として、主要グループ会社の法務・コンプライアンス責任者が一堂に会するGCCコアメンバーズミーティングを年に2回定期的実施しています。同ミーティングでは各社のコンプライアンス状況および今後の課題などについて意見交換を行い、共通認識の確立と情報共有に努めています。

▶ コンプライアンス・ホットライン

任天堂（株）では「コンプライアンス・ホットライン」（内部通報制度）を設けています。この制度は、法令違反などの恐れのある不正な行為や事業活動を社員が知り得た場合、適正な処理・対応がなされるよう社長に直接通報できる制度です。利用者の匿名性は守られ、一切の不利益が生じないよう定められています。寄せられた通報内容については、事実関係を調査した上で、適切な対応を行います。

主要な海外子会社においても、各国の法制度に合わせて、社内不正行為について通報できる内部通報制度を設けています。また、万一、各社のトップマネジメントが関与する不祥事が発生した場合に備えて、海外子会社の社員が任天堂（株）の社長に直接通報できる制度を設けています。

▶ 情報の保護と管理

任天堂（株）は、さまざまな重要情報を適切に扱うため、「個人情報管理規程」などの社内規程を定めています。秘密情報や個人情報の管理については、アクセス制限を設けるなど、適切な管理に努めています。また、こうした情報の取り扱いに関する研修・教育を定期的実施しており、2009年度は延べ2,003人が研修に参加しました。

リスクマネジメント

任天堂を取り巻くさまざまなリスクを特定・把握・評価し、リスクの軽減・発生防止を徹底すること、また万一事件・事故などが発生した場合には速やかな解決を図ること、が重要であると考えています。

リスク管理体制は、グループ会社の各部門がそれぞれ所管する業務に付随するリスクを管理することを基本とし、任天堂（株）の内部監査室が各社のリスク管理体制を検証し、必要に応じて改善などの施策の提案・助言を行うこととしています。

▶ 有事を想定した危機管理

任天堂（株）では、自然災害などの有事に備えて「災害対策規程」に基づく行動マニュアルを策定するほか、「新型インフルエンザ対策行動計画」を策定しています。また、海外の子会社でも、災害発生時における復旧計画ならびに事業継続計画を策定しています。

このほか、任天堂（株）では有事の際に社員の安否を携帯電話のメール機能などを利用して把握する「安否確認サービス」を導入し、運用のための訓練を定期的に行っています。

▶ 知的財産の保護

知的財産は任天堂の研究開発の成果の一つであるとともに、任天堂ビジネスの根幹です。このような認識のもと、任天堂（株）はACCS（社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会）などの業界団体とも連携して不正商品対策活動を行っています。違法な行為者に対しては継続的に法的対策を講じるのと同時に、社会に対しても著作権の保護の重要性をご理解いただくため啓発に努めています。また、海外においても、各地域の業界団体や捜査機関と連携し対策に取り組んでいます。

さらに、お客様をはじめ皆様のお力をお借りして不正商品の根絶に向けた取り組みをよりいっそう強化していくため、2009年10月にホームページ上に不正商品の販売・流通に関する情報提供を受け付ける窓口（不正商品情報ご提供窓口）を開設しました。開設以来、延べ約8,000件（2010年5月末現在）の情報提供をいただいております。これらの情報提供を受けて、違法な行為者に対す

る警告文の送付やインターネットオークションサイト上における不正出品の排除、刑事告訴などの取り組みを強化しています。



不正商品情報ご提供窓口

不正機器「マジコン」などへの対策強化

任天堂は、当社商品に対する著作権侵害によって甚大な損害を被っており、対策を強化しています。「R4 Revolution for DS」に代表される不正機器（いわゆる「マジコン」）については、2009年2月、日本国内における輸入・販売行為を違法とする勝訴判決を得ましたが、その後もこうした不正機器の輸入・販売は後を絶ちません。

国によって法制度が異なるため対策は容易ではありませんが、不正機器や海賊版、模造品などの不正商品の蔓延によってゲーム業界が深刻なダメージを受けていることなどを広く社会に知っていただき、不正排除につなげていきたいと考えています。



不正機器「R4 Revolution for DS」

NPO法人 サステナビリティ日本フォーラム 事務局長
一般社団法人 環境ビジネスウィメン 理事
株式会社クレアン 代表取締役
藺田 綾子 氏



今回の社長インタビューでは、「イノベーション」というキーワードが印象的でした。これは現在、グローバル企業に最も期待されているCSRテーマであり、さまざまな社会・環境問題の解決のためには社会システムの変革が必要です。中でも、思い込みの壁をどう越えるかという社長の言葉が一番のポイントだと感じました。発想の転換なしに新しい価値は創造できません。不可能だと思い込んでいる心理的な壁を壊し、笑顔人口の拡大につなげるその姿勢に共感しました。

ゲームの定義や領域も広がっていて、娯楽だけにとどまらず、ストレス解消、健康促進など多くの面で役立っていますし、コミュニケーションギャップを埋めていくツールとして、年齢や性別、人種を超えて、あらゆる人々がつながり合う真の多様なコミュニケーションを生み出す可能性もあるでしょう。また、2009年度は「Wii Fit Plus」など一部のゲームがアメリカの心臓協会で高く評価されました。楽しみながら生活習慣病

などのリスクが減らせる可能性が評価されたのは画期的です。これは、ゲームが今後、人々のQOL (Quality of Life) を高め、社会的に必要とされるようになるステップかもしれません。

その一方で、残念ながら、ゲームに懐疑的な人がいるのも事実です。昨年度のインタビューで、関わる人が笑顔にならないことがあれば立ち止まって考えるというメッセージがありました。メディアリテラシーのようにゲームリテラシー（ゲームの正しい活用術）を社会に普及させる必要があるでしょう。また、今まで世の中になかった新しい商品には期待と同時にリスクが生まれる可能性も存在しますので、予防原則を適用した早めの対応を期待します。

本レポートでは複数パートナーの声も紹介され、顔が見える点で信頼度が増しましたが、CSR調達などをさらに進める上では笑顔拡大の理念共有やコミュニケーションが欠かせません。特にサプライチェーンに関する取り組みはISO26000でも中心

課題になっています。解決すべき問題が生じた場合は、早急に協議し解決法を講じていくことが重要です。

環境対応については、化学物質管理などで毎年進捗が見られますが、ファブレス型企業であっても製品のライフサイクル（製造から廃棄に至るまで）のトータルな環境負荷低減が求められてきますので、ハード1台あたりの資源やエネルギー使用量の低減などの「見える化」なども検討する必要があるでしょう。

最近では「GNH（国民総幸福）※」という新しい幸福指数も話題になっていますので、GDP（国内総生産）指標とは違う「笑顔の指標」といった考え方で、未来社会につながる笑顔創造ゲームを開発されることを期待しています。

※「GNH」は、もともとブータンの第4代国王が提唱した「GNH（=Gross National Happiness 国民総幸福）は、GNP（=Gross National Product 国民総生産）よりも大切。」という考え方で、現在は世界各国の首相も賛同している。

会社概要

社 名 任天堂株式会社（英語名 Nintendo Co., Ltd.）

所 在 地 京都市南区上鳥羽鉾立町11-1

創 業 1889（明治22）年 9月

設 立 1947（昭和22）年11月

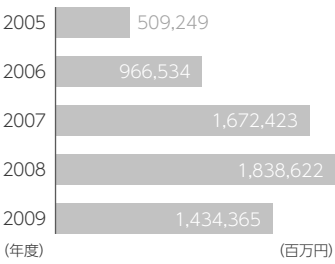
資 本 金 10,065,400,000円

事業内容 家庭用レジャー機器の製造・販売

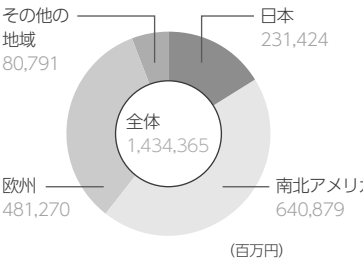
任 天 堂
ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

連結子会社	日本 エヌディーキューブ株式会社 株式会社ブラウニー・ブラウン 株式会社モノリスソフト 株式会社プロジェクトソラ Wiiの間株式会社 マリオクラブ株式会社	南北アメリカ Nintendo of America Inc. Nintendo of Canada Ltd. NES Merchandising, Inc. NHR Inc. HFI Inc. Nintendo Technology Development Inc. Nintendo Software Technology Corporation SiRAS.com Inc. Retro Studios, Inc.
	欧州 Nintendo of Europe GmbH Nintendo France S.A.R.L. Nintendo Ibérica, S.A. Nintendo Benelux B.V.	その他の地域 Nintendo Australia Pty. Ltd. 韓国任天堂株式会社 任天堂溥天股份有限公司 iQue Ltd. 神游科技有限公司 任天堂（香港）有限公司

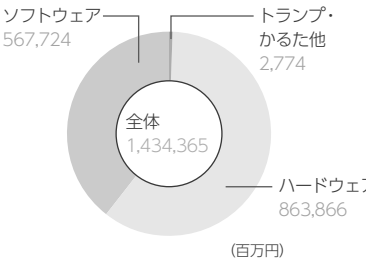
連結売上高の推移



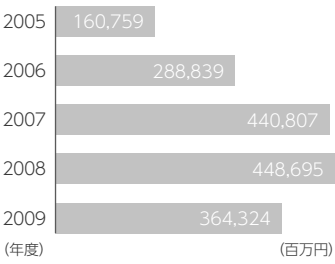
地域別連結売上高構成比 (2009年度)



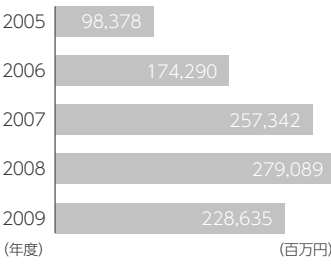
セグメント別連結売上高構成比 (2009年度)



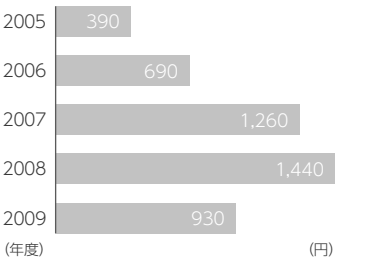
連結経常利益の推移



連結当期純利益の推移



利益配当金の推移 (1株あたり)



メッセージを受けて

当社のCSR推進をサポートいただいている藺田様より、本年度も当社の活動とその報告内容について貴重なご意見をいただきました。当社のCSRへの取り組みについては、前進はしているもののまだまだ限定的です。今後も、グローバル企業としての社会的責任を認識し、よりいっそう充実したものになるよう前向きに取り組んでまいります。笑顔創造企業として、一人でも多くの関わる人に笑顔をお届けできるよう、グループ社員一丸となってさらなる活動の充実を図っていききたいと思います。

CSR推進プロジェクト 事務局

【お問い合わせ先】 任天堂株式会社 CSR推進プロジェクト 事務局 075-662-9600 (代表)



印刷にあたっての環境配慮について

本誌の印刷にあたっては、下記のような環境配慮を行っています。
 インキについては大気汚染となるVOC (揮発性有機化合物) の発生を減らすため、植物性の植物油インキを用いています。用紙については、森林管理協議会 (Forest Stewardship Council™) で認証された責任ある森林からの原料を含む「FSC™ 認証紙」を使用しています。

